FUTABASHA MOOK　グレートメカニックスペシャル

機動戦士ガンダム

# 鉄血のオルフェンズ メカニック＆ワールド 弐

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

MOBILE SUIT GUNDAM

# IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics & World 2

機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ

## 第2期の登場MS

ガンダム・バルバトスルプス
ガンダム・グシオンリベイクフルシティ
ランドマン・ロディ／ガンダム・バエル
ガンダム・キマリスヴィダール
レギンレイズ・ジュリア
etc.

＆多彩なメカと世界観を
網羅したパーフェクトガイド

全50話の
鉄華団の物語
激戦を彩った
メカの全貌に
迫る！

機動戦士ガンダム

# 鉄血のオルフェンズ

## メカニック&ワールド 弐

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

MOBILE SUIT GUNDAM

# IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics & World 2



MOBILE SUIT GUNDAM

# IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics & World 2

弐

目次

CONTENTS

## 2nd SEASON PLAYBACK

004 / 014


004 ストーリーダイジェスト
008 主要人物&勢力相関図
010 チーフメカアニメーター・有澤寛 メカ原画セレクション
014 世界観考察① 厄祭戦とは何だったのか


## MS COLOR GALLARY

020 / 034


020 ガンダム・バルバトスルプス／ガンダム・バルバトスルプスレクス
021 ガンダム・フラウロス（流星号）
022 ガンダム・グシオンリベイクフルシティ／ガンダム・ヴィダール
023 ガンダム・キマリスヴィダール／ガンダム・バエル
024 獅電／獅電改（流星号）
025 雷電号／辟邪
026 ランドマン・ロディ／ガルム・ロディ
027 ユーゴー／ジルダ
028 ゲイレール／ゲイレール・シャルフリヒター
029 フレック・グレイズ
030 レギンレイズ／レギンレイズ・ジュリア
031 グレイズリッター／グレイズシルト
032 ヘルムヴィーゲ・リンカー／ハシュマル／プルーマ
033 モビルワーカー／輸送艦ホタルビ
034 スキップジャック級戦艦ほか


## MS & MECHANICS REVIEW

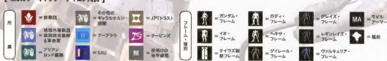
036 / 102


036 ガンダム・バルバトスルプス
038 ガンダム・バルバトスルプスレクス
040 ガンダム・グシオンリベイクフルシティ
042 ガンダム・フラウロス（流星号）
044 ガンダム・ヴィダール
046 ガンダム・キマリスヴィダール
048 ガンダム・バエル
050 獅電／獅電改（流星号）／雷電号
052 ランドマン・ロディ
054 ガルム・ロディ
056 ゲイレール
058 ゲイレール・シャルフリヒター
059 フレック・グレイズ
060 ユーゴー
062 ジルダ SAU仕様
063 ジルダ 一般機
064 辟邪
066 レギンレイズ（一般機／指揮官機）
068 レギンレイズ（ジュリエッタ機／イオク機）
069 ダインスレイヴ仕様グレイズ／グレイズシルト
070 レギンレイズ・ジュリア
072 ヘルムヴィーゲ・リンカー
074 ハシュマル／プルーマ
076 モビルワーカー&その他の車両
078 輸送艦ホタルビ
080 夜明けの地平線団戦艦
081 黄金のジャスレイ号
082 スキップジャック級戦艦
086 美術設定集&その他の小物・道具
092 チーフメカアニメーター・有澤寛インタビュー メカ原画セレクションPart. 2
094 世界観考察② モビルスーツの基礎知識
096 世界観考察③ エドモントンでの戦い後の世界
098 世界観考察④ マクギリス・ファリド事件
102 世界観考察⑤ その後の世界とは?


## INTERVIEWS

104 / 124


104 メカデザイナー 鷲尾直広インタビュー
108 メカデザイナー 海老川兼武インタビュー
111 メカデザイナー 形部一平インタビュー
116 メカデザイナー&監督 座談会
124 監督 長井龍雪インタビュー

# STORY DIGEST
## the second season
## ストーリーダイジェスト

第2期に入り組織規模が大きくなっても……いや大きくなったからこそ、鉄華団に安息の時はない。「本当の居場所」を求め進み続けた彼らの物語を、今一度振り返る。

# それぞれの大義と絆と生きざま篇

## #26～#28



### #26 新しい血

POINTS!

- 新人が増え、古株の団員は部下を持つ立場に
- 新MS獅電も導入、模擬戦にも熱が入る
- ギャラルホルンは「立て直し」が必要な時期に
- 活動家団体テラ・リベリオニスの怪しい動き
- 宇宙海賊「夜明けの地平線団」と戦闘！

アーブラウの一件後、組織が拡大し経営も順調な鉄華団は、クーデリアから火星のハーフメタル採掘場視察の警護を依頼される。新たな波乱の幕開けだった。



### #27 嫉心の渦中で

POINTS!

- 寡黙な昭弘、不器用ながら後輩に道を諭す
- 三日月を嫌うハッシュの過去が一部明らかに
- テイワズのNo.2、ジャスレイ初登場
- 鉄華団地球支部は難題を多数抱えている様子
- 仮面の男、登場。光る眼には何が映る？

夜明けの地平線団を退けた鉄華団だが、事はまだ終わらない。ギャラルホルン准将マクギリスが夜明けの地平線団討伐を依頼してきた。その思惑は……？



### #28 夜明け前の戦い

POINTS!

- 動力をスリープさせ艦数を偽装する夜明けの地平線団。歴戦のサンドバルは智将
- 上官のシュヴァルベ・グレイズを継いだ石動
- 補給作業で三日月の実力を察するハッシュ
- ジュリエッタとイオク出撃、三日月と交戦

地球外縁軌道統制統合艦隊と協力して、夜明けの地平線団本隊と戦う鉄華団の面々。だがそこにマクギリスと対立するアリアンロッド艦隊が到着し、三つ巴の戦いに発展。

## #29～#31



### #29 出世の引き金

POINTS!

- 三日月とジュリエッタの激闘が続く
- アリウム、命乞いするも三日月に射殺される
- ハーフメタル採掘場をまかされる鉄華団
- マクギリス、自身の野望をオルガに話し協力を要請する

事件の落とし前をつけるべく、背後にいたテラ・リベリオニス代表のアリウム・ギョウジャンを訪問するオルガたち。一方、マクギリスは自身の計画のため行動を本格化。

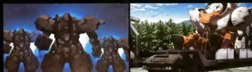


### #30 アーブラウ防衛軍発足式典

POINTS!

- とっさに蒔苗を庇ったチャドの男気
- 傭兵ガラン・モッサ介入。その背後にはアリアンロッド司令ラスタル・エリオンの姿が
- チャドに代わりタカキが奮闘するが……
- 埒が明かない状況に鉄華団本部は人員を派遣

アーブラウ防衛軍発足式典を準備する鉄華団地球支部。そこに爆弾テロが起き、アーブラウ代表蒔苗と地球支部長チャドが重体となる。情勢にも暗雲が……。



### #31 無音の戦争

POINTS!

- 巧みなガランの戦術と指揮。タカキの不安な心理も利用し、鉄華団乗っ取りの危機!?
- ラスタルの狙いはマクギリスの評判失墜
- 温かい関係を築いていたタカキとフウカ、アストン。以前の暮らしに戻れるか？

国境での事故をきっかけにアーブラウとSAUは戦闘へと突入。鉄華団地球支部もガランの指揮のもと戦うが、半月にわたる泥沼の戦況に団員は疲弊していく。

グレートメカニックスペシャル



# 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド 弐

第2期メカ徹底解説!

双葉社

グレートメカニックスペシャル



# 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド 弐

双葉社









ISBN978-4-575-46504-4
C9476 ¥1900E

©創通・サンライズ・MBS

定価：本体1900円 +税
雑誌 63982-81 Printed in Japan ©Futabasha 2017



## #36~#38




### #36 穢れた翼

POINTS !

- MSの接近を感知してMA再起動&ビーム！
- 鉄華団、プルーマとMAを分断する作戦を立案
- イオクの正義の一撃で（意図せず）作戦妨害
- ナノラミネートアーマーに弾かれたビームが拡散、人のいる施設に大きな被害が……

モビルアーマー（MA）は目覚め、プルーマを率いて無差別殺戮を開始する。鉄華団はその侵攻を食い止めるべく奮戦するが、その強大な力に翻弄される。




### #37 クリュセ防衛戦

POINTS !

- ヴィダールとマクギリス、ついに対面！
- ガンダムはMAと対峙すると不具合が？
- 意外にもシステム系の知識に優れるザック
- ガンダム・フラウロス出撃（ヤマギ同乗）！
- マクギリスすら圧倒されるMAの強さ

マクギリスと共闘してMAの侵攻を食い止めようと必死に戦う鉄華団。ギャラルホルンと対等に渡り合うためにも負けられない。三日月は様々な危険を承知で出撃する。



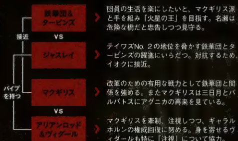

### #38 天使を狩る者

POINTS !

- 三日月、無理がたたり右半身不随に
- オルガの「楽になりたい」心を指摘する名瀬
- イオク、ついにラスタルからお叱りを受ける
- 三日月を心配するあまり、アトラはクーデリアに子どもを作ってと突飛なお願いを！

三日月とバルバトスは死力を尽くした戦いによりMAを撃破した。しかし三日月は大きな代償を払うことに。事件を機にテイワズ、ギャラルホルンにも新たな動きが。

### ここまでの各勢力の動向




## #32~#35

### #32 友よ

POINTS !

- MS戦の実力をみせたタカキとアストン
- タカキを庇ったアストンの最期の言葉は……
- ラディーチェに対し落とし前をつけたタカキ
- アグニカ・カイエルの名が初めて言及される
- ラスタル、ジュリエッタを諫め友を偲ぶ

SAUから調停の依頼を受けたマクギリスが直接前線に立つ。タカキとアストンはマクギリスと対峙するが……。鉄華団本部からの派遣隊が、ようやく地球に降下。

### #33 火星の王

POINTS !

- マクギリスの少年時代がわずかに語られる
- 蒔苗はテロ事件を機に、後継者を探す様子
- マクギリスがギャラルホルンを、鉄華団が火星を実質的に支配するという壮大なプラン
- 退団を決意するタカキと、団員たちの反応

アーブラウとSAUの紛争はマクギリスの調停で終結した。鉄華団は地球支部を清算し引き上げる。その最中、マクギリスがオルガに対し新たな提案を持ちかけた。

### #34 ヴィダール立つ

POINTS !

- 死の商人であるノブリスの非道を知りながら、融資を頼むクーデリアの苦渋
- ヴィダールの戦いを綺麗と評すジュリエッタ
- 雪之丞とメリビットの交際発覚（チャド目線）
- アルミリアに理想の世界を語るマクギリス

マクギリスと手を組むことを決めたオルガ。しかし、この件はテイワズへ与える影響も大きかった。一方、仮面の男ヴィダールは乗機の調整を終えて、初出撃する。




### #35 目覚めし厄祭

POINTS !

- マクギリス、MAらしきものの出土を受け、その恐ろしさをオルガに説明
- 動向を掴んだジャスレイは、イオクに情報を流し、ラスタル側との関係を強化
- イオクがMAを目覚めさせてしまう……

鉄華団管轄のハーフメタル採掘場から奇妙な機械が発掘され、オルガはその正体をマクギリスに問う。思い当たるフシのあるマクギリスは急遽火星へと向かう。

FUTABASHA MOOK グレートメカニックスペシャル

機動戦士ガンダム

# 鉄血のオルフェンズ メカニック＆ワールド 弐

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

MOBILE SUIT GUNDAM

# IRON-BLOODED ORPHANS

Mechanics & World 2





## #39 助言

POINTS

- イオク、禁止兵器のダインスレイヴを持ち出す
- 新鋭の群添、ようやくセッティング完了
- アトラ、「子はかすがい」作戦を提案する
- 名瀬とアミダの過去とタービンズの起源
- フラウロスの装備が思わぬ言いがかりの種に

ラフタやアジーたち鉄華団への出向組がタービンズに戻ることに。一方、ジャスレイはイオクへ情報を流して焚きつけ、目障りな名瀬とタービンズを潰させようと画策する

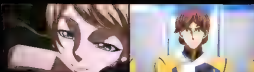


## #40 燃ゆる太陽に照らされて

POINTS

- タービンズ解散！ 名瀬の最後の頼みで、構成員はマクマードが面倒を見ることに
- タービンズの投降の申し出を無視するイオク
- アミダ強し！ ジュリエッタも相手にならず
- 名瀬、ハンマーヘッドで特攻。アミダも散る

ギャラルホルンに禁止兵器所持疑惑をかけられたタービンズ。マクマードが静観を決める一方、鉄華団はせめて構成員を救出すべくMSを派遣する



## #41 人としての当たり前の

POINTS

- 弔花まで使って鉄華団を挑発するジャスレイ
- ラスタル、秩序を破ったイオクに謹慎命令
- ラフタの女心がさっぱりわからない昭弘
- 雪辱に燃える革命軍の士官たち
- ラフタ凶弾に倒れる！ あまりにも理不尽

歳星で、名瀬の葬儀が執り行われた。しかしジャスレイは名瀬亡き後のこの扱いに納得がいかず、鉄華団、そしてボスであるマクマードを始末することを考える





## #42 落とし前

POINTS

- ラスタルと取引しイオクを抑えたマクマード
- ジャスレイ、この期に及んで命乞いする
- 仇はとったが、テイワズとの関係が解消
- マクギリスの目指す場所が鉄華団の居場所なのかと訊かれ、オルガは一瞬言いよどむ

堪忍袋の緒が切れた鉄華団は、ジャスレイと直接対決へ。真っ向から迎え撃つジャスレイ一派だったが、頼みの綱にしていたアリアンロッド艦隊の援軍が来る気配はない



## #43 たどりついた真意

POINTS

- ラスタル、アリアンロッド全艦隊を招集！
- マクギリスの壮絶な過去が明らかに
- ヴィダール、マクギリスに正体を明かす
- アインの力を借りた阿頼耶識TypeE起動
- 約300年ぶりにガンダム・バエル目覚める

ギャラルホルン地球本部基地が革命軍の青年将校によって制圧される一方、マクギリスは作戦の最終段階のため本部地下へ向かう。そこには



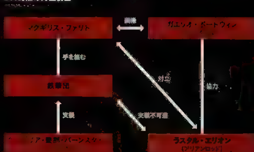
## #44 魂を手にした男

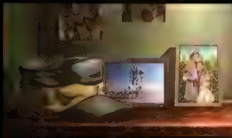
POINTS

- バエルの威光、300年後には通じず
- アルミリア、マクギリスに刃を向けるが……
- オルガ、話が違うとマクギリスを問い詰め殴るが、「あと一回」だけ戦うことを決める
- アトラに「大事」という思いを伝える三日月

ガエリオによる討伐宣言を受け、ラスタルはマクギリスの非道を糾弾する放送を行う。鉄華団と革命軍対アリアンロッド艦隊による全面対決の時が刻一刻と近づく

### #44時点の対立構図



## #45~#47



### #45 これが最後なら

POINTS
- 禁忌の兵器、ダインスレイヴの破壊力
- ヤマギ、辛さを隠しシノを送り出す
- フラウロスのダインスレイヴに起死回生を賭けるもジュリエッタの一撃で失敗、シノ散る
- 辣腕のラスタルもフラウロスの一撃には驚愕

アリアンロッド艦隊という大規模な戦闘に入った鉄華団とマクギリス率いる革命軍だが、戦況は芳しくない。そこで鉄華団が試みた起死回生の一手とは



### #46 誰が為

POINTS
- 三日月戦を経て強さを考え直すジュリエッタ
- マクギリスを庇う石動、最期に語った思い
- 心身ともに傷ついたデルマへの昭弘の言葉
- オルガの苦悩、ザックの狼狽、ヤマギの怒り――多くの犠牲者を出した鉄華団は動揺する

シノが命をかけて作った時間を使い、撤退する鉄華団とマクギリス。ギャラルホルンの監視網を抜け、鉄華団本部はじめ味方戦力がある火星へ向かう



### #47 生け贄

POINTS
- マクギリスにいよいよ不信感を強めるオルガ
- 鉄華団、指名手配を受け資金凍結の危機
- 三日月、アトラ、クーデリアの「約束」
- 鉄華団を出ていくと決めたザックだが……
- ラスタル、オルガからの助命交渉を一蹴

ギャラルホルン火星支部の助勢を見込んだマクギリスだが、彼は全権限を剥奪されていた。鉄華団もラスタルの計略で非道の犯罪者集団にされてしまう

## #48~#50

### #48 約束

POINTS
- 三日月をスカウトしようとするマクギリス
- 蒔苗、鉄華団への助力を承認
- 退団したタカキは蒔苗の事務所で働いていた
- アジーが地球への団員輸送を申し出、光明が！
- 希望が見えた直後、オルガを無数の銃弾が襲う

確実に包囲を狭めるギャラルホルンの大部隊に対し、鉄華団はアーブラウの蒔苗・東護ノ介に助力を乞うことを決める。しかしそのために超えるべき障害は多く

### #49 マクギリス・ファリド

POINTS
- オルガ殺害の背後にはやはりノブリス
- バルバトスに立つ三日月の演説
- 激戦の最中、命を落とすハッシュの無念
- バエルとキマリスヴィダールの一騎打ち！
- マクギリスとガエリオ、最後の対話

団長を失った鉄華団。ギャラルホルンによる本部総攻撃の開始が迫る中、オルガの遺した言葉を胸に脱出を図る。一方、宇宙に上がったマクギリスは決戦に出ようとしていた

### #50 彼等の居場所

POINTS
- ダインスレイヴにより被弾してなお、すさまじい戦いを続ける三日月と昭弘！
- 最期に本当の居場所に気づけた三日月
- 勝利の象徴として掲げられたバルバトスの首
- ライドは鉄華団時代の因縁を抱え続ける

壮絶な戦いの末、"鉄華団の壊滅"という形で事態は決着する。それから数年の月日が流れ、生き残った鉄華団の面々はそれぞれの人生を歩み続けていた

### エピローグ 数年後の世界は？

ギャラルホルンの権威は回復したが、セブンスターズの合議制は廃止され、ラスタルのもと改革の時を迎えた。ジュリエッタが次代の担い手と嘱望される一方、ガエリオは擬似阿頼耶識を除去し戦い以外の道へ。情勢変化で火星各都市の自治も実現。クーデリアはアトラと三日月の子・暁を育てつつ火星連合の議長を務め、ユージン、チャドはその護衛兼秘書となった。ダンテら、アドモス商会経営の施設で働く者も。雪之丞はMW整備等をするカッサパファクトリーを設立、ヤマギやザックらはそこで働く。ノブリス・ゴルドンはライドら一部の元鉄華団員に暗殺された。課題は多いが、マクギリス・ファリド事件以前より暮らしやすい世界に向かっている様子。

グレートメカニックスペシャル



機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド 弐

双葉社

©創通・サンライズ・MBS

9784575465044

ISBN978-4-575-46504-4
C9476 ¥1900E

1929476019004

定価：本体1900円＋税
雑誌 63982-81
Printed in Japan ©Futabasha 2017

# CORRELATION DIAGRAM
## the second season

## 主要人物&勢力相関図

### 夜明けの地平線団

**サンドバル・ロイター**
艦艇10隻構成員3000名の宇宙海賊「夜明けの地平線団」の首魁。アリウムの手引きで鉄華団と戦うが敗れ、ギャラルホルンに身柄を拘束される。

**アリウム・ギョウジャン**
火星の政治思想家。クーデリアに近づこうとして拒否され、サンドバルを差し向ける

依頼
恩義
襲撃
不満

### 鉄華団

**オルガ・イツカ**
団長。鉄華団を拡大した後も現状に満足せず「本当の居場所」を作る（探す）ために奔走。

絆
遊撃隊

**三日月・オーガス**
阿頼耶識による度重なる過負荷で右半身が不随となっても、オルガと鉄華団のため迷わず戦う。

反感→憧れ
新入団員

**ハッシュ・ミディ**
兄貴分の死にまつわる因縁から三日月に対抗心を持つが、窮地を救われ尊敬するように。

困惑→認める
好意

**アトラ・ミクスタ**
鉄華団の炊事全般を担当。後に三日月の子、暁を身ごもり、クーデリアと共に育てる。

突撃一番隊

**ライド・マッス**
獅電、雷電号を駆る画才豊かな少年。鉄華団への思いが強く、後に仇敵ノブリスを暗殺。

**昭弘・アルトランド**
実働一番隊隊長。三日月に次ぎ第一線を担う実力者だが、自分への好意に鈍感な朴念仁。

### 桜農場

**桜・プレッツェル**　**クッキー・グリフォン**　**クラッカ・グリフォン**
鉄華団との共同経営で基盤が安定し、敷地内にクーデリアが立案した孤児院が設けられた。クッキーとクラッカは、亡き兄ビスケットの望みどおり学校に通い、帰ってきては祖母の桜を手伝う。

支援
約束
「家族」
支援

### アドモス商会

**クーデリア・藍那・バーンスタイン**
ハーフメタル流通企業を設立し、火星の経済的独立を目指す。三日月を大切に思い案じている。

**ククビータ・ウーグ**
クーデリアの秘書。風貌どおりバイタリティにあふれ、クーデリアとは支え合う間柄。

融資→切り捨て

**ノブリス・ゴルドン**
武器商人。アドモス商会の（間接的に鉄華団の）融資者であると同時にノスタルともつながりを持つ

提携
対立
好意
尊敬？
直系の傘下

### テイワズ

**ジャスレイ・ドノミコルス**
テイワズNo.2。名瀬や鉄華団の躍進に焦り、ギャラルホルンも巻き込んで始末を企む

ターピンズ
対立

**ラフタ・フランクランド**
アジーと共に鉄華団のMS訓練を指導。昭弘に、名瀬に対するものとは別の好意を抱く

**アジー・グルミン**
ラフタにも劣らない腕前のMSパイロット。名瀬、アミダら亡き後、残された女性たちをまとめる。

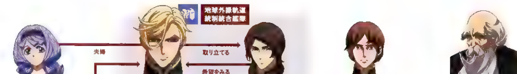
**アミダ・アルカ**
名瀬の妻にして元傭兵。ジュリエッタでも太刀打ちできない優れたMS操縦技術をもつ。

第一のパートナー

**名瀬・タービン**
テイワズの輸送部門を率いるオルガの兄貴分。急成長し恨みを買う鉄華団を心配する。

親子の盃

**マクマード・バリストン**
圏外圏の巨大複合企業テイワズの「親分」。筋を重んじ、冷徹さと義理人情を併せ持つ




**アルミリア・ボードウィン**
夫マクギリスが兄の仇と知り動揺するも、最後まで愛情を抱き、彼の帰りを望んだ

**マクギリス・ファリド**
ギャラルホルン准将。実力ある者が上に立つ世界を目指し、鉄華団に協力を持ちかける。

**石動・カミーチェ**
マクギリスの副官。コロニー出身ゆえの組織内差別に鬱屈し、マクギリスの理想に従う。

**ライザ・エンザ**
マクギリスに呼応した青年将校のリーダー格。改革への情熱に溢れ、意気盛んだが

**蒔苗・東護ノ介**
アーブラウ代表。何度も命を救ってくれた鉄華団やクーデリアの危機に大きな助けとなる。

協力
テロ事件で命を救う
兄妹
因縁と友情
対立
敬意

地球支部



**チャド・チャダーン**
鉄華団地球支部へ配属。責任感が強い。爆弾テロの際、蒔苗をかばい、大怪我を負う。



**タカキ・ウノ**
チャドに代わり地球支部の代表を務めるが、その後、鉄華団を離れることに。

友情



**アストン・アルトランド**
元ヒューマンデブリ。タカキやその妹フウカと友情を育み、幸せを見いだすが…。



**ラディーチェ・リロト**
テイワズから派遣された事務方。合理性に欠ける鉄華団に苛立ちを募らせ、ついに裏切る。

整備班



**ナディ・雪之丞・カッサパ**
整備班を率いる。共に鉄華団を見守る事務担当のメリビットと交際し、体臭もなくなったと評判。



**ヤマギ・ギルマトン**
整備班に所属。シノに好意を抱くが、自ら告げることはなかった。

好意
大事な「家族」

信頼
サポート

**ユージン・セブンスターク**
鉄華団副団長。オルガの意志と獅電を引き継いで先頭に立ち、最後まで団員たちを導く。



**デイン・ウハイ**
大柄だが穏やかな性格。詳しくは語らなかったが、人を殺した過去を抱え鉄華団に来た。

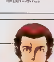


**ザック・ロウ**
一見軽薄だが、武闘派の多い鉄華団の中では一般的な感性を持ち、高い教育も受けている。

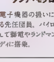
実働一番隊



**ノルバ・シノ**
実働一番隊隊長。非常に仲間思いでガンダム・フラウロスを駆り先頭に立って鉄華団を守るため戦う。



**ダンテ・モグロ**
電子機器の扱いに長ける先任団員。パイロットとして獅電やランドマン・ロディに搭乗。



**デルマ・アルトランド**
元ブルワーズのヒューマンデブリ。昭弘に姓をもらいダンテの推薦を受けパイロットに。



内通
気がかり?
認める
敬愛



**ガエリオ・ボードウィン（ヴィダール）**
裏切ったマクギリスに討たれるも生還。ラスタルのもとで素性を隠し、マクギリスの真意を探る。

アリアンロッド



**イオク・クジャン**
クジャン家当主。実直な性格で部下に慕われているが、熱意に実力が伴わず事件の種に。

生意気な!
手を焼く



**ジュリエッタ・ジュリス**
ガランとラスタルに見いだされ、厚い忠誠を捧げるMSパイロット。まだ少女だが実力者である。

取り立てる



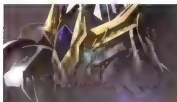
**ラスタル・エリオン**
エリオン家当主で最大勢力アリアンロッド艦隊司令。必要なら非情な判断も下す為政者。

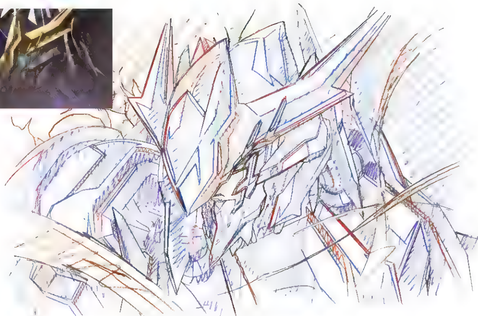
旧友



**ガラン・モッサ**
MS操縦や人心掌握に長けた傭兵で、本名は不明。長年の友ラスタルの影となり工作する。

先代クジャン公時代につながり





MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

HIROSHI ARISAWA

# KEY ANIMATIONS SELECTION

the second season

チーフメカアニメーター

## 有澤寛 メカ原画セレクション

第2期でも引き続き『鉄血のオルフェンズ』チーフメカアニメーターを務めた有澤寛氏。鮮烈な第1期の戦闘描写からさらにクオリティを上げるため、惜しみなく工夫と熱意が注がれた。今回も有澤氏が担当したお気に入りのメカシーン原画を、コメントとともに紹介する。チーフとしての仕事の一端にも迫る、92ページからのインタビューも必見！

**#26 新しい血**

「地上から出るか空から降りるかの違いはありますが、第1期第1話と似た構図なので、第1期の自分に負けないよう、砂煙を多くして派手に見せるなど工夫しました。勝てたかは、視聴者の皆さんにご判断いただければ……（笑）」（有澤）

**#32 友よ**

「作画監督は久壽米木信弥さんですが、アストンのランドマン・ロディがマクギリスに仕掛けた後ジグザグに後退するあたりの原画を担当しました。ランドマン・ロディを描くのがすごく楽しかったですし、グレイズリッターを久々に描けました」（有澤）





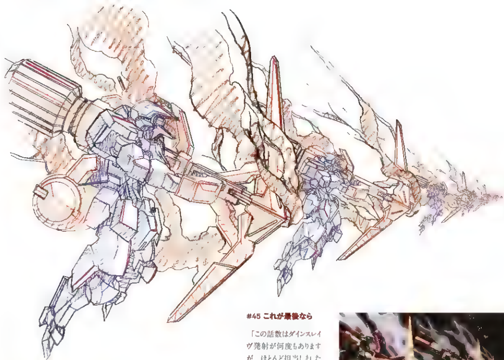
**#37 クリュセ防衛戦**

「変形では、重さを表現するために動きにタメを入れるようにしています砲撃形態で前足の爪部分になるシールドが、ガッチャン！ となる場面がお気に入りです」（有澤）

**#45 これが最後なら**

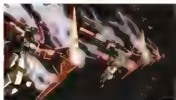
「初めて戦場に出た変形シーンと、最期の場面の両方を描いたので、ガンダム・フラウロスには愛着がありますね。どんどんボロボロになっちゃって……悲しい」（有澤）





#45 これが最後なら

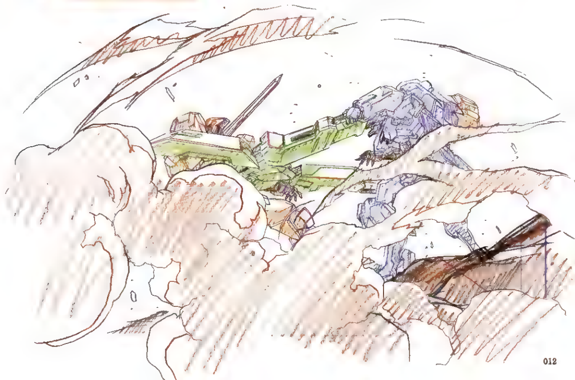
「この話数はダインスレイヴ発射が何度もありますが、ほとんど担当しましたちなみにダインスレイヴはすごいスピードで飛ぶので、発射後は命中するまで弾体が見えなくなります」（有澤）

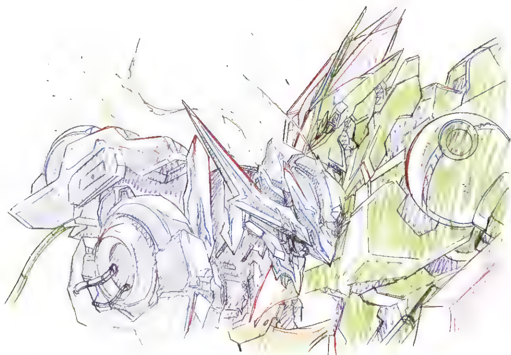


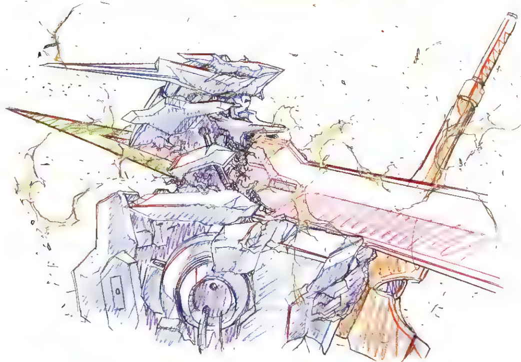


#50 彼等の居場所

「ガンダム・グシオンリベイクフルシティを描く機会がなかなかなかったので、シザーズを使うところをやっと描けて嬉しかったです」（有澤









**#50 彼等の居場所**

「最後に頭からゴンと倒れ込むルプスレクスと、首にレギンレイズ・ジュリアのブレードが刺さる場面が、自分が担当した中では好きですね。ルプスレクスの目の光が流れて、泣いているような感じがします」（有澤）


有澤氏のインタビューと原画セレクションPart.2は92ページ！




# INVESTIGATION PART. 1

P.D.（ポスト・ディザスター）の世界観を読み解く ①

## 【考察】厄祭戦とは何だったのか

人類を絶滅の危機に追い込まんとした、「厄祭戦」。ガンダム・フレーム誕生の要因となり、世界観構築の土台ともなったこの戦争は、どのようなものだったのだろうか？　作中の描写や、『グレートメカニックG』誌（小社刊）で掲載したスタッフの証言を織り交ぜつつ、戦争の始まりから戦後までを、本書独自の解説で考察していこう

### 自立型兵器が引き起こした史上最大の戦争

総人口の1／4の命を奪い、すべての文明を破壊し尽くしたという史上最大の大規模戦争、「厄祭戦」。長期間にわたって繰り広げられ、約300年前に終結したこの戦争は、後の世に戦前の社会常識を根底から覆すほどの多大な影響を与えることになる。

戦争の発端となったのは、AIを搭載した自立型戦闘兵器の暴走である。戦時中の技術の発展は作中現在の比ではなく、戦争はすべてAIによって行われていた。兵器に人が搭乗して戦うのではなく、戦場の主役はあくまでAIを搭載した戦闘兵器だったのである。また作中で描かれたように、治安維持を担う組織ーギャラルホルンの監視下のもとに経済圏が存在する、という図式とは異なり、各国が軍備を所有して戦争を行っていたことも、戦争の激化に拍車をかけたのだろう。

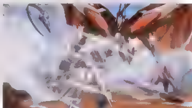
AIが操縦するため貴重な兵士を失うリスクは減り、さらに半永久機関であるエイハブ・リアクターが投入されたこともあり、モビルアーマーは効率的かつ無限に戦える理想の兵器といえた。だが、この完成された機械が、やがて悲劇を生み出すことになる

どの段階から厄祭戦と称されるのかは定かではないが、やがて激化する戦争はAIの行過ぎた進化をもたらし、それがさらなる大規模戦争の呼び水となった。特に重大な要因といえるのは「敵兵を殲滅する」という目的に特化したAIが、やがてその対象を「すべての人類」へと拡大したことだろう。人為的なものか、進化の果てに行き着いた答えなのかは定かではないが、これによって従来の自立型戦闘兵器は、敵味方問わず人間の抹殺を目的とする殺戮兵器へと変貌を遂げていった。

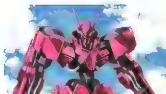
やがてモビルアーマーは、単に攻撃を行うだけではなく、自らモビルアーマーを生み出し、強化、発展させるという、自己増殖能力を獲得した。それゆえモビルアーマーには様々なタイプが存在し、さらにエイハブ・リアクターを搭載しない無人随伴機（ハシュマルに対するプルーマ）の独自生産が可能となった。これらの進化は人類を抹殺するという

### モビルアーマーとは？

厄祭戦以前に開発されたAI搭載型自立兵器を始祖とし、独自に発展を遂げてきた戦闘兵器。人間を殺すことだけに特化した殺戮兵器であり、圧倒的な機動性と攻撃力をもつ。エイハブ・リアクターを搭載することで半永久的に稼働し、厄祭戦の間はAIの自己進化によって自ら改良、強化を重ねてきた。主兵装のビーム兵器はナノラミネートアーマーの誕生によって無効化されたものの、対人兵器としては依然効果が高い。火星で発掘されたハシュマルはモビルアーマーの1機種に過ぎず、このほかにも様々なタイプが存在した。ハシュマルは子機であるプルーマを生産する能力を持ち（プラント的な生産ユニットが必要との説がある）、資材さえあれば次々と量産が可能である。モビルアーマーを1機も討ち漏らしてはいけないのは、この生産能力が大きな理由のひとつである。



## 厄祭戦モビルスーツ分布図



↑対モビルアーマー用として覇を競った系統だが、結果として戦時下で活躍したのはガンダム・フレームとそれを駆る一握りの英雄たちだった。だが戦後はヴァルキュリア・フレームが立場を逆転させる。「選ばれし優秀なパイロット」ではなく、あらゆるパイロットを抑止力として機能させられる、操縦しやすく汎用性の高い性能が求められたのである。










後期　中期　前期　← 厄祭戦



↑ロディ・フレームは厄祭戦中期に作られたにも関わらず、その堅牢さゆえに戦後約300年が経過しても現役である。ギャラルホルン以外でモビルスーツ戦力を求める組織にとってはポピュラーなフレームだ。反面、ヘキサ・フレームは軽量化を進めた結果、厄祭戦中にほとんどの機体が失われている。













厄祭戦時に開発されたモビルスーツは、前期～中期にかけては人型兵器としての基礎の成立期間だったといえるかもしれない。後期にかけては、中期で確立したモビルスーツという兵器に対して、「いかにモビルアーマーと戦うか」という領域にまで考えが及んでいることがわかる。ガンダム・フレームが対モビルアーマーに非常に特化した仕様として誕生した一方、ヴァルキュリア・フレームはより一般的に、人型兵器としての可能性の延長線上にある（それゆえに、後のグレイズ・フレームの母体ともなった）。

プログラムを、忠実に遂行するためにAIによって導き出された結果だったのだろう。

こうした深刻化する状況に対して、もはや国家という枠組みが意味をなさなくなっていた人類は協力して、様々な手段を用いて対抗した。モビルアーマーの主力武器、ビーム兵器を無効化させるナノラミネートアーマー、電磁投射砲であるダインスレイヴ、そして人型兵器モビルスーツなどが代表的な存在である。

その中でもモビルスーツは、厄祭戦時における人類の主力兵器となり、戦後においても機動兵器の代名詞的存在となった。はたしてモビルスーツはなぜ人型であり、なおかつ人が操縦する兵器となったのだろうか？

そこに込められた意味とは、自立型兵器であったことから暴走したモビルアーマーに対する反省であり、人の力を以て戦争を終結に導くことこそが主眼とされたということである。そして人が最大の力を発揮できるのは、人の力を拡大投影した姿――モビルスーツに他ならないのではないか。モビルスーツが生まれた当初、モビルアーマーとの戦闘能力の差がどのようなものであったかは想像の域を出ないが、後に発掘されたハシュマルの戦闘能力を見ると、性能面ではモビルアーマーの方が数歩先を進んでいたと想像できる。

厄祭戦中期から使用されているモビルスーツといえば、ヘキサ・フレームやロディ・フレームが著名だが、対峙する敵がハシュマルを基準とするならば、これらの機体でモビルアーマーと対等に渡り合うことは容易ではないだろう。

一方で、ハシュマルの開発時期は明確に特定はできないが、火星で発掘された個体から推測するなら、厄祭戦後期に誕生したガンダム・フレーム（ガンダム・フラウロス）と交戦状態にあったこと、ガンダム・バルバトスやガンダム・バエルと同様の刻印を持つこと、本来モビルスーツ用に先んじて投入されたと想像されるナノラミネートアーマーを装備していること（厄祭戦中に情報が漏洩し、モビルアーマーもこの技術を獲得したのではないか）などの理由から、厄祭戦後期に誕生した機体ではないかと想像される。そのため、より開発時期が古いと思われるヘキサ・フレームやロディ・フレームと、ハシュマルの実力を単純に比較するのはフェアではないのかもしれない。

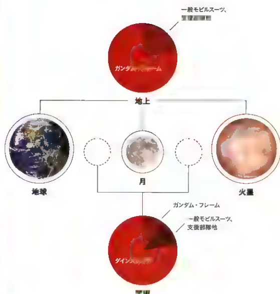
## 対モビルアーマーに特化したいびつなモビルスーツの誕生

厄祭戦後期になると、モビルスーツの開発が新たなフェイズへ移行していたことは、ガンダム・フレームの仕様を見れば明らかだ。モビルスーツは単純に高性能化を目指すのではなく、究極のヒューマン・マシンインターフェースと呼べる阿頼耶識システムで、さらなる人機一体化を推し進めたのである。「人の力で厄祭戦を終わらせる」という思想をさらに追究したこのシステムは、パイロットと機体をダイレクトに接続することで、あたかもモビルスーツが手足となったかのような感覚を操縦

## 厄祭戦時の部隊編成イメージ








モビルアーマーは地球圏だけではなく、月や火星などにも侵攻していた。人類側はガンダム・フレームを完成させていたとはいえ、その数は72機と十分とはいえない。それゆえ適材適所に戦力を分散・配置することが求められたのだろう。ガンダム・フレームと並んで人類側の有用な兵器となっていたダインスレイヴだが、決して万能な兵器ではなかった。そのため、ガンダム・フレームは地球や月、火星などの地表で戦い、宇宙での戦闘では、ダインスレイヴを主力に据えた部隊が構成されたと考えられる。火星ではガンダム・バルバトス、ガンダム・フラウロスというガンダム・フレームが発見されているが、この2機はチームとして行動を共にしていたのではないかとも考えられる。

者にもたらした。

だがガンダム・フレームにおいては、過度なリンクはパイロットに過負荷を与え、重大な障害を負わせることから、通常はリミッターで制御されていた。とはいえモビルアーマーは、それすらも解除しなければ葬り去ることができなかった相手であることは、三日月・オーガスとハシュマルとの死闘を振り返れば、容易に想像ができる。

また、もうひとつのガンダム・フレームの特徴である2基のエイハブ・リアクターは、モビルスーツの動力源としては出力が過剰というのが、作中における認識だった。だが、モビルアーマーは圧倒的な機動性を持ち、リミッターを解除したガンダム・フレームでようやく互角に渡り合える相手である。「一瞬しかない、一撃で葬り去る機会」を最大限に活かすなら、瞬間的に武器へ伝達できる出力は、できるだけ大きい方がいい。過剰な出力は通常時に使いこなすためのものではなく、二度と巡ってこない数少ないチャンスにパワーを爆発させるためのものと考えればわかりやすい。

その構造や歴史的背景から、ガンダム・フレームはモビルスーツの中でも、対モビルアーマー戦に特化したいびつな存在であることがわかる。逆に純粋なモビルスーツとしての完成度を突き詰めたヴァルキュリア・フレームは、厄祭戦時よりも、戦後に見直されることでグレイズ・フレームの始祖となった。このことは、戦前と戦後の状況の違いをよく表している

こうして厄祭戦末期に投入されたガンダム・フレームだが、高出力のエイハブ・リアクターを並列稼働させるという製造法には難題が付きまとい、72機がロールアウトするにとどまった。これは自己増殖能力さえ獲得したモビルアーマーを駆逐するには十分な数とは考えられず、従来型モビルスーツやダインスレイヴとの連携こそが、重要な役割を果たしていたのではないかと考えられる

ダインスレイヴはビーム兵器が意味をなさなくなった後、ナノラミネートアーマーを貫通する能力を持つ数少ない質量兵器として、モビルアーマー戦に投入された。だがその威力ゆえに地表にまで大ダメージが及ぶため、戦後の復興を考慮すれば、おいそれと地上で使うのは難しく、実際に月に巣食うモビルアーマーを排除するためダインスレイヴは投射されたが、それにより月の形状が変わるほどの致命的なダメージを与えてしまった。この反省から禁忌とされていったのだろうダインスレイヴの使用は控えられたと考えられる。

こうした状況から導き出される戦力配分は、

●地球・火星方面＝ガンダム・フレームを主力として、モビルアーマーを各個撃破する部隊。

●宇宙方面＝ダインスレイヴを主力とし、ガンダム・フレームや通常モビルスーツでサポートする部隊

といった構成で展開していたのではないかと想像される。宇宙方面の部隊にもガンダム・フレームがいた事実は、後にガンダム・グシオンが

## ダインスレイヴの特性

| | |
|---|---|
| メリット | ナノラミネートアーマーを貫通することができる。 |
| デメリット | 誘導兵器ではなく（あくまで直線に近い平射弾道でしか発射できない）、単発では高機動のモビルアーマーにはまず当たらない。 |
| | 囮役となる機体を用意してモビルアーマーの動きを止め（モビルアーマーは敵対するモビルスーツや人間に反応する）、多数の弾体を用意し、面制圧によって広範囲を攻撃することが必要である。それでも当たらない可能性は高い。 |
| | 発射起点を特定されると回避される可能性が高い。 |
| | 地表に甚大なダメージを及ぼすために、復興を考えた場合、地表に対して撃ち込むことは可能な限り行わない。だが緊急事態においては、その限りではない。 |

⬆①「発射起点」と②「ダインスレイヴという兵器の素性」という２つの特性を理解していれば、ダインスレイヴを回避することは不可能ではない。実際、マクギリスはその2つの特性をよく理解していたので、回避することができたのだ。逆にダインスレイヴの情報を持ちえず、「射撃武器はモビルスーツには無意味、被弾しても無傷」という常識が刷り込まれている普通のパイロット（たとえばアミダのケース）では、「回避する」というアクションに至らずにダインスレイヴの餌食となってしまった。もしこの2つの特性を理解していれば、三日月やアミダといった優秀なパイロットであれば、容易に回避できただろう。

厄祭戦において主力武器のひとつとなったダインスレイヴ。モビルスーツのフレームに使用される高硬度レアアロイで生成した弾丸を、電磁投射砲によって高速で発射するという兵器であり、これ以上の人口減少を防ぎたい戦後は禁止兵器に指定された。

ナノラミネートアーマーを貫通させるという威力こそクローズアップされがちだが、決して万能兵器ではない。対象物に対し闇雲に撃ったとしても命中は期待できず、効果を発揮させるためには、あらかじめ入念な段取りを必要とするのである。戦後はモビルスーツのフレーム開発技術がギャラルホルン以外において衰退しているため（複数種のフレーム開発まで手がけるテイワズの存在は例外的）、高硬度レアアロイの精錬や加工自体が一般的に難易度が高い技術なため、ダインスレイヴの製造も難しくなったのではないだろうか

⬆鉄華団に対してイスタルがダインスレイヴを使用したのは、明確に相手をモビルアーマー級の脅威と認識していた、つまり緊急事態であったからに他ならない。だからこそ地表に対してダインスレイヴを撃つという、本来なら許されざる行為に及んだのである。

高密度デブリ帯で発見されているのが証拠といえるだろう。厄祭戦時のパイロットの中でも、特に名を馳せたのが、ガンダム・フレーム筆頭であるガンダム・バエルを駆ったアグニカ・カイエルである。伝記としてその活躍が後世に伝えられているように、アグニカの戦いは厄祭戦に勝利した人類の象徴となり、戦後の復興期における精神的支柱となったに違いない。

ガンダム・バエルは、武器を持たず、こと戦闘に関しては、アグニカは圧倒的な才能を発揮した人物であったことは疑いようもない。モビルアーマーを倒したものだけに与えられる「七星勲章」は、戦後、世界の軍事を統べる組織として発足したギャラルホルンの席次を決定づける重要な根拠となった。だが後のセブンスターズの七家門にカイエル家の名はなく、厄祭戦で命を落としたか、回復不能なほどのダメージを負ったと考えるのが自然だろう。

セブンスターズの中でも上位の家系は、戦時下ではアグニカに次ぐ活躍を示したのではないかと考えられ、その影響力は約300年が経過した現在でも変わることはなかった。「七星勲章」はモビルアーマーを倒すことで与えられるが、厄祭戦後の安定した世界で、それと同等の戦果を挙げることは難しい。それゆえ戦後約300年が経過し、ハシュマルが発掘された事は、ギャラルホルンの席次に影響を与えかねない大事件であり、終戦以来の秩序と立場を重視する人々にとっては見過ごせない事態であった。

### 戦後に決められた枠組みは円滑な管理のため

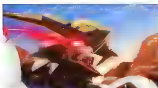
厄祭戦が終結と呼べる状況に至るまでには、モビルアーマーを各個撃破するという戦術ゆえに、相当の時間を要したことは間違いない。戦後においても、後に発足したギャラルホルンは、念入りにモビルアーマーの消息を追って駆逐し、休眠状態に陥った機体すらも探し出して破壊し尽くしたという。モビルアーマーは1機でも残っていれば、生産ユニットを探し出して増殖する可能性があるため、討ち漏らしは決して許されなかったのである。

一方、それでも調査は完全ではなく、厄祭戦から約300年が経過した時代に火星ハーフメタル鉱山に眠っていた個体が発見された。ハーフメタルの特性上、ハシュマルのエイハブ・ウェーブが遮断されてしまっていたため、長きにわたって発見に至らなかったのである。厄祭戦の戦闘エリアは、地球、月、火星、そして宇宙と広範囲に広がっていたため、今後も予期せぬ場所からモビルアーマーが発見される可能性は否定できない。

P.D.0001年、ギャラルホルンによる「ヴィーンゴールヴ宣言」で厄祭戦は終結し、人類はこの戦いの反省を元に、戦前とは異なる社会の枠組みを作り出した。それが現在に至るギャラルホルンによる治安維持と、4つの経済圏による分割統治である。戦争の発端となった軍事力

## 鉄華団のガンダム・フレーム

ガンダム・バルバトス



⬆民間警備会社CGSでエイハブ・リアクターを利用した電源とされていたが、三日月という類まれな乗り手を得て真価を発揮

ガンダム・グシオン



⬆圏外圏のデブリ帯で発見され、宇宙海賊ブルワーズの機体となっていた。鉄華団が鹵獲された後、大幅に改装＝「リベイク」となった。

ガンダム・フラウロス



⬆モビルアーマーとともに、エイハブ・ウェーブを遮断するハーフメタル鉱脈に埋まっていたところを鉄華団が偶然発掘

---

## ギャラルホルンのガンダム・フレーム

ガンダム・バエル



⬆ギャラルホルン地球本部基地「ヴィーンゴールヴ」地下で権威の象徴として保存されていた。マクギリスが起動

ガンダム・キマリス



⬆セブンスターズの武門ボードウィン家が格納庫で保管。阿頼耶識システムを除いた上でガエリオが使用した。

ガンダム・キマリスヴィダール



⬆アリアンロッドがキマリスを改装した形態。ガンダム・バエルを駆るマクギリスと戦うためにガエリオが乗る。

---

## 約300年後に揺らぐ厄祭戦後体制



⬆ファリド家前当主イズナリオは、アーブラウの議員アンリ・フリュウと癒着し経済圏への政治干渉という禁忌を侵し、失脚の一因に。



⬆大仕事に成功しテイワズやアーブラウの後ろ盾を得た鉄華団は規模を拡大、ガンダム・フレームを持つ異例の民間組織となる。



⬆自らの理想のため、クーデターを起こすマクギリス。彼の生育歴自体、特権階級セブンスターズのひずみの表れともいえた。

をギャラルホルンが管理し、世界の警察として機能することで、二度と厄祭戦の悲劇を繰り返さないための枠組みを完成させた。

また復興において特に意識されたのが、戦争の決定打となる兵器に制約を課すことである。代表的な事例を以下に挙げていこう。

●エイハブ・リアクターの新造はギャラルホルンに限られ、実質的に新規モビルスーツの開発に制限がかけられた。

●ナノラミネートアーマーを貫通するダインスレイヴは、大規模殺戮につながるために禁止兵器とされた。

●ガンダム・フレームは、セブンスターズの機体こそギャラルホルンで管理されるが、回収不可能なものは阿頼耶識システムとのリンク部分であるコックピットを破壊した上で破棄。

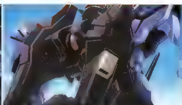
●阿頼耶識システムの普及を防ぐために、人体に機械的な施術を施すことは忌むべきであるという認識を周知させた。

ナノラミネートアーマーを貫通させる＝艦船すら撃沈させることができるダインスレイヴは、大規模殺戮につながると懸念され、ギャラルホルン以外の手に陥ったケースを想定した場合、禁忌とすることが妥当であった。

また、こうした禁止条項の根底にあるのは、ギャラルホルンによる管理を円滑に行うという意図もあり、ギャラルホルンの戦力であらゆるアクシデントに対応できる世界を作るための取り決めといえる。常にギャラルホルンが上位となる状況を完成

## 戦後に禁止・制限された技術一覧

### エイハブ・リアクターの新造規制

モビルスーツの新規製造に規制をかける意味と、電子機器を使用不能にしてしまうという特性を抑制する意味も込めて、ギャラルホルン以外による新たな生産が禁止とされた。厄祭戦以前は、生活インフラにも使用されていたというエイハブ・リアクターだが、戦後は製造に欠かせないハーフメタルそのものが貴重となり、使用される状況を限定しなければならなくなった。

### ダインスレイヴを禁止兵器に指定




ナノラミネートアーマーを貫けるということは、モビルスーツだけでなく艦船の装甲さえ貫くことが可能であるという事だ。それゆえ大量殺戮につながる危険性をはらんでいるため、禁止兵器とされた。一方でギャラルホルン側は状況によってはダインスレイヴの規制を解除し、戦闘を優位に進めることが可能な立場にある。

### ガンダム・フレームの封印




モビルアーマー戦に特化したガンダム・フレームは、適した場においては非常に高い性能をもつが、パイロットや状況を選ぶ兵器だった。それゆえシンボルとしての意味を持つセブンスターズゆかりの機体以外は、現地で廃棄されていたのが実情。ガンダム・バルバトスやガンダム・フラウロスがいい例だ。廃棄時は阿頼耶識搭載のコックピットは破壊され、技術漏洩を物理的に防いでいた。

### 阿頼耶識システムの研究開発




特にガンダム・フレームと阿頼耶識システムとの連携は危険性を秘める特異な技術だったが、戦後に廃止され、管理者たるギャラルホルンは人体に機械的な施術を行うことを「忌むべき行為」と広め、システムの存在自体を緩やかに消し去ろうとした。だが圏外圏では漏洩した技術が不完全な形で継承され続け、貧しい少年たちに死亡リスクの高い施術が行われていた。

させることで、戦争の火種をすぐさま鎮火できる体制を整えたのである。裏を返せば、ギャラルホルン自体が決めた枠組みゆえに、彼らの手に負えない事態が発生した時は、こうした禁止事項をすぐさま解除できるということを意味している。

例えば鉄華団がガンダム・フレームを擁して関わった「マクギリス・ファリド事件」において、ラスタル・エリオンは禁忌とされたダインスレイヴを用いて事態の収拾にあたっている。これは三日月とガンダム・バルバトスがモビルアーマーを倒した事が彼らに大きな衝撃を与えていたと考えられ、ギャラルホルン（ラスタル率いるアリアンロッド艦隊）にとっては、対モビルアーマー級に相当する危機的対応を迫られていたのだろう。

バルバトスの戦闘力の脅威はもちろんのこと、一介の武装集団がモビルアーマーを倒したという事実は、ギャラルホルンにとってその存在を揺るがしかねない重大事態だったのである。

イズナリオ・ファリドと経済圏アーブラウの議員との本来あってはならない癒着や、鉄華団の躍進、「マクギリス・ファリド事件」など、作中で描かれた厄祭戦より約300年後の時代は、ギャラルホルンの統治体制を揺るがしかねない大きな事件が連続して発生した。これらはセブンスターズおよびギャラルホルンと経済圏という構造、体制的な限界が現れはじめていたサインだったのかもしれない。

# MS COLOR GALLARY

01

ASW-G-08
**ガンダム・バルバトスルプス**
GUNDAM BARBATOS LUPUS



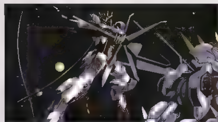
P.036





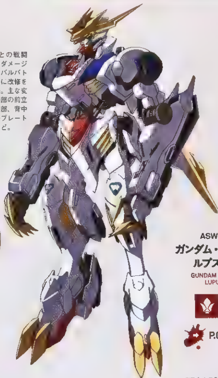
←↓アーブラウの軍事顧問となった鉄華団は、資金面でも余裕ができたのか、バルバトスの外装やフレームの全面的な改修を行っている。主兵装はソードメイス。





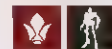
→↓MAとの戦闘で多大なダメージを受けたバルバトスルプスに改修を施した姿。主な変更点は頭部の前立て、両腕部、背中のテイルブレードの装備など。





02

ASW-G-08
**ガンダム・バルバトスルプスレクス**
GUNDAM BARBATOS LUPUS REX



P.038

03

ASW-G-64

## ガンダム・フラウロス〈流星号〉

GUNDAM FLAUROS (RYUSEI-GO)

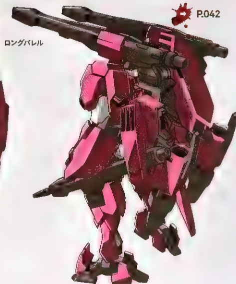


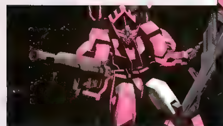
P.042



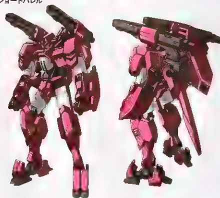
➡クリュセ郊外にあるハーフメタル採掘場から発掘された砲撃戦用のガンダム・フレーム。発掘時は白基調の機体色だったが、シノの好みに合わせて変更された

ロングバレル



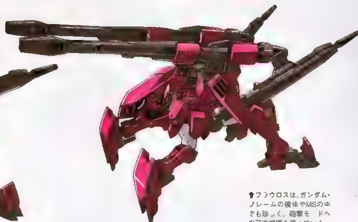


ショートバレル



砲撃モード





⬆フラウロスは、ガンダム・フレームの機体やMSの中でも珍しく、砲撃モードへの可変機構を備えている。

## ASW-G-11
## ガンダム・グシオンリベイクフルシティ
GUNDAM GUSION REBAKE FULLCITY




P.040





⬅⬇バルバトスと同様、グシオンリベイクにも大改修が施された。全身の外装は換装され、リアアーマーも武器として利用可能なシザー機能が盛り込まれている。

## ASW-G-XX
## ガンダム・ヴィダール
GUNDAM VIDAR



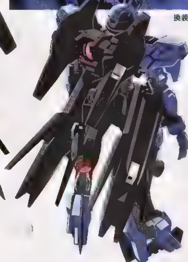

P.044

➡搭乗者である仮面の男、ヴィダールと同じ名前を冠したガンダム・フレーム機。しかし、偽装用のエイハブ・リアクターにより機体の素性は隠されている。

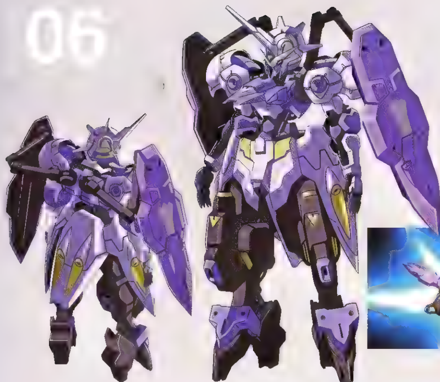




換装作業中 (#44)



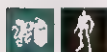
06



ASW-G-66

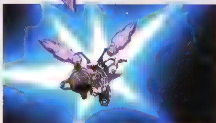
## ガンダム・キマリスヴィダール

GUNDAM KIMARIS VIDAR



P.046

⬅ガンダム・ヴィダールが偽装を解いた姿。その実体はガエリオの搭乗機、かつてのキマリスであり、マクギリスを処断するためにこの姿へ換装している。





ASW-G-01

## ガンダム・バエル

GUNDAM BAEL



P.048

⬅ギャラルホルンの開祖、アグニカ・カイエルの搭乗機。永らくギャラルホルン地球本部基地に保管されていたが、マクギリスが実権掌握のために復活させた。



07

08

獅電（オルガ機）

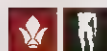


⬆⬇テイワスでは、鉄華団の機体と異なる青系のカラーリングの獅電が量産されていた。この世界でMSのフレームを製造できる意味合いは大きい。また左肩にシールドを装備し、全身を白系にカラーリングされたオルガ機もあるが、本人が搭乗することはなかった。

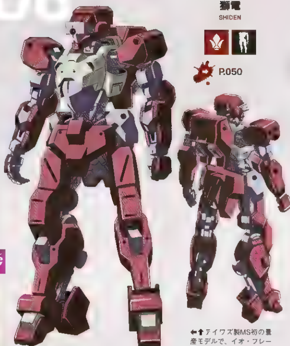
歳星の獅電（#35、40）



## STH-16
## 獅電
SHIDEN

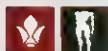


P.050



⬅⬆テイワズ製MS初の量産モデルで、イオ・フレームを採用した機体。集団での運用を主眼に開発され、使用環境に応じた各種装備が用意されている。

## STH-16/tc
## 獅電改（流星号）
SHIDEN CUSTOM
(RYUSEI-GO)



P.050





➡通常の獅電に阿頼耶識システムのコックピットブロックを移植した機体。搭乗者であるシノに合わせたカラーリングとカスタマイズが施されている。

09



STH-16/tc
**雷電号**
RIDEN-GO



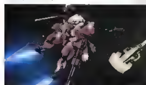
P.050

⬅フラウロスに乗り換えたシノの流星号をライドが引き継ぎ、自身の専用機として改装した。両腕部にガントレットを備え、超近接戦闘を得意とする。

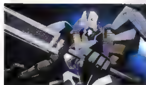
### 第1期に続き登場するテイワズ系フレームのMS

第2期では獅電をはじめ、テイワズ製MSもバリエーションが増えて、第1期に登場していたMS（百里、百錬、漏影）は出番がないようにも思えたが、作中の要所要所で活躍してくれている。特にアミダの乗る百錬は、エドモントンの一件ではラフタの漏影に偽装されていたが、騒動後に元へと戻されたことが窺える。

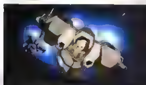
**百錬（アミダ機）**



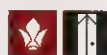
**漏影**



**百錬&百里**



STH-20
**辟邪**
HEKIJA

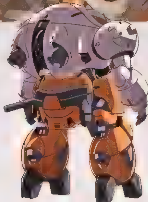


P.064

➡⬇百里、百錬、獅電に続くテイワズ製新型MSとして開発された。まだ試験運用の段階らしく、フレームそのものに名称は付けられていない。

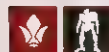








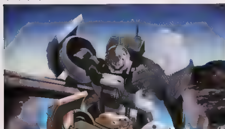
## UGY-R41
## ランドマン・ロディ
LANDMAN RODI



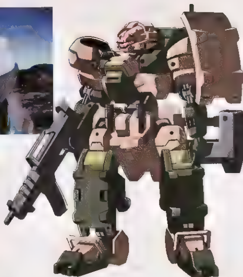
P.052

⬅宇宙戦用のマン・ロディに陸戦能力を付与したタイプで、阿頼耶識の搭載は変わらず宇宙戦も可能である。元ヒューマンデブリの鉄華団メンバ　を中心に搭乗。

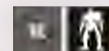
隊長機 (#01)







## UGY-R45
## ガルム・ロディ
GARM RODI



P.054

⬅夜明けの地平線団が運用していたロディ・フレームのMS。指揮官型は頭頂部にブレードアンテナを備える。武装類はライフルなどの火器類が主流のようだ。

アミダ・アルカのスピナ・ロディ (#39)



⬆かつて凄腕のMS乗りとして名を馳せていたアミダは、過去には自身のパーソナルカラーに染めたスピナ・ロディを乗機としていた時代もあった。

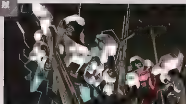


ジャスレイの戦闘部隊のマン・ロディ (#42)



⬆鉄華団との一戦に備えてジャスレイ・ドノミコルスは、主力温存のための捨て石要員としてヒューマンデブリとマン・ロディのMS部隊を手配していた。

夜明けの地平線団・双子パイロットのユーゴー (#28)



⬆サンドバルの部下の双子もサンドバルと色違いのユーゴーに搭乗していた。武装はサンドバル機とは異なる。



ジャスレイ配下のユーゴー (#42)



⬆ジャスレイの戦闘部隊にも、夜明けの地平線団とはカラーリングが異なるユーゴーが所属していた。

14



IPP-66305
## ユーゴー
HUGO



P.060

⬅⬇夜明けの地平線団の頭領、サンドバル・ロイターが搭乗するヘキサ・フレームのMS。前後を逆にした脚部や、捕獲用のワイヤークロー、円月刀が特徴。



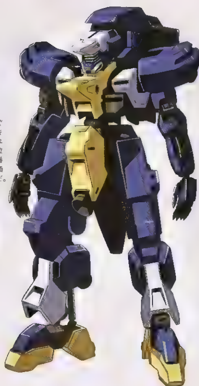
IPP-0032S
## ジルダ
GILDA



P.062/063

➡ロディ・フレームに次ぐ量産タイプといえるヘキサ・フレーム採用MS。ユーゴーと異なり脚部は正位置だ。SAJ仕様は、型式番号がIPP-0032Sとなり、頭部のユニット形状も独特だ。

15



コロニー独立運動部隊のジルダー般機 (#34)



⬆各コロニーなどでは、スピナ・ロディやジルダのように厄祭戦時のMSが、作業用の機体として運用されている例は多い。



EB-04
## ゲイレール
GEIRAIL




P.056

←グレイズ系列の旧型にあたるMS。ギャラルホルン本隊では多くの機体が退役しているが、地方や傭兵の間では現役機として、まだ運用が続けられている。



ホバーユニット装備

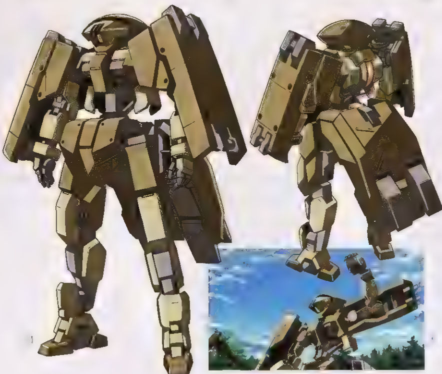


EB-04jc4
## ゲイレール・シャルフリヒター
GEIRAIL SCHARFRICHTER

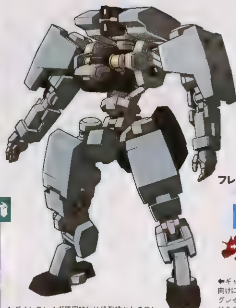



P.058

➡ゲイレールの姉妹機にあたる派生機。重装甲、重装備をコンセプトに設計されている機体。格闘戦の装備も豊富でMS同士による混戦で真価を発揮する。



18



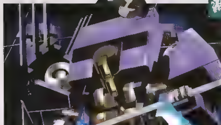
AEB-06L
## フレック・グレイズ
FLECK GRAZE



P.059

⬅ギャラルホルンが各勢力向けに卸している廉価型MS。グレイズと比べると、性能はあまり高くなく機体も小型。しかし操作性は良好で練度の低い兵士でも扱える。

ダインスレイヴ隊の
フレック・グレイズ



⬅ダインスレイヴ運用時には給弾役としてフレック・グレイズが従事していた。後衛の補佐役のためかライフルやアックスなどの戦闘用装備は持たない。

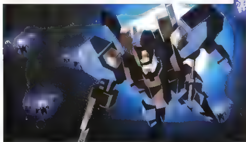
### 第2期に登場したグレイズのバリエーション

#### アリアンロッド艦隊所属機



⬆アリアンロッド艦隊が運用するグレイズの塗装は、レギンレイズにも似た深めの緑。制服の緑の差し色を思い合わせると、艦隊の基調色かもしれない。写真は320㎜バズーカ砲を装備した機体。

#### 革命軍のグレイズ



⬆独自の青い塗装をグレイズに施した革命軍。装備は通常機体と変わらないようだが、敵味方の区別のほか、指導的立場であるマクギリスのパーソナルカラーに似せて士気を高めたのかもしれない

#### ダインスレイヴ運用型



⬆ダインスレイヴの射手を務めるグレイズは、明灰色カラーリングが特徴。頭部のセンサーも望遠カメラのように突き出す機構を備え、超長距離射撃用のカスタムが見て取れる。

#### ヴィーンゴールヴ警備隊のグレイズリッター (#43)



⬆革命軍に倒された姿が一瞬映ったのみだが、地球本部ヴィーンゴールヴには地球外縁軌道統制統合艦隊とは異なる、銀の塗装を施したグレイズリッター部隊が配備されていたようだ。

# 19

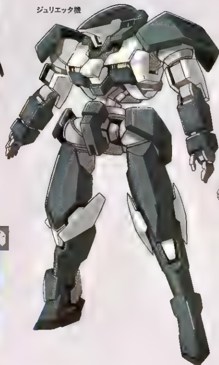
イオク機



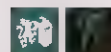
儀礼用 (#50)



ジュリエッタ機



## EB-08s
## レギンレイズ





P.066/068

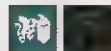


←↑グレイズに代わる次期主力機として開発された新鋭機。現状では初期ロールアウトの計18機のみがアリアンロッド艦隊に配備されている。

# 20

## EB-08jjc
## レギンレイズ・ジュリア

REGINLAZE JULIA





P.070

←高出力、高機動戦闘という機体特性から搭乗者を選ぶ。脚部スラスターユニットの一部を外せば陸戦も対応可能だ。ジュリアンソードの先端部には希少金属が用いられている。





一般機

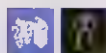
地上用

## 21

EB-06r

### グレイズリッター（マクギリス機）

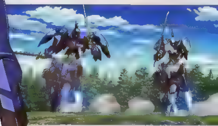
MCGILLIS'S GRAZE RITTER





宇宙用・背面

⬅地球外縁軌道統制統合艦隊に配備されるグレイズの姉妹機。マクギリスが指揮官に就いたことで、機体色は緑から青系に改められているのが特徴。重力下での機動を助ける脚部ブースターの有無が、地上用と宇宙用の違いだ。



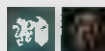
## 22



EB-06Q

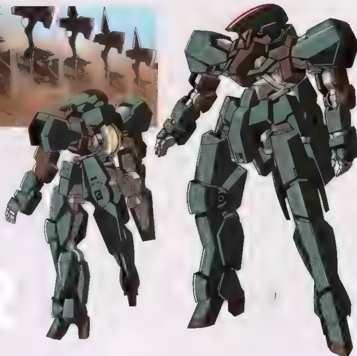
### グレイズシルト

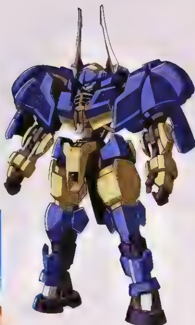
GRAZE SCHILD



P.069

⬅アリアンロッド艦隊に配備されているグレイズのカスタムタイプ。長大なハルバードと、大型のシールドを装備している。火星の鉄華団本部の攻撃作戦に参加した。







V08Re-0526

## ヘルムヴィーゲ・リンカー

HELMWIGE REINCAR

 P.072

⬅巨大なヴァルキュリアバスターソードを振るう白兵戦仕様のMS。その母体はグリムゲルデであり、外装を改めフレームも仕様に合わせて調整されている。

23



24

## ハシュマル

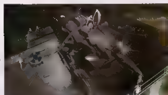
HASHMAL

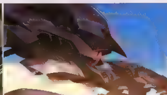
MA

 P.074

➡クリュセ郊外のハーフメタル採掘場で発見された自立型無人兵器のモビルアーマー。MSよりも大型で随伴の小型機、プルーマを大量に従えている。







➡MAと共に運用される無人機で、外観はMWにも似る。MA本体からのマイクロウェーブによるエネルギー供給で稼働し続ける。プルーマはスペイン語で羽の意。

## プルーマ

PLUMA

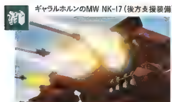
MA

 P.074

# 第２期で登場したモビルワーカー（MW）

MOBILE WORKERS
in the SECOND SEASON

### ギャラルホルンのMW NK-17（後方支援装備）



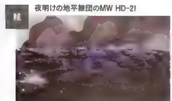
⬅治安維持を担うギャラルホルンでも、都市部などではMSの使用も制限される。そうした戦場ではMWが主役だ。施設制圧や人員の運搬などMSに不向きな作業をこなす。

### SAUのMW SAU-17



⬅本体上部に備えた大型の旋回式砲塔が特徴的なSAUのMW。一般的に広く使われているユーオン製の機体と比べて、ややコンパクトな印象を受ける。搭乗人数は１名の単座式。

### 夜明けの地平線団のMW HD-21



⬅ハーフメタル採掘場（とクーデリア）を襲撃した宇宙海賊、夜明けの地平線団は、MS以外にMWも戦力として投入した。ギャラルホルンの機体に似ているが、やや小型である。

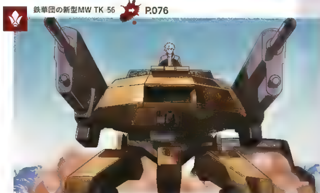
### カッサパファクトリーにて



⬅「おやっさん」こと元鉄華団の整備士であるナディ・雪之丞・カッサパが興した会社の工場には、多くのMWが整備されるのを待っているようである。

### 鉄華団の新型MW TK-56

P.076



⬆組織の規模も大きくなり、戦力の増強を図っていた鉄華団のMWも複座式の新型が導入されている。CGS時代の機体と比べて一回りほど大きくなっている。

### アーブラウ防衛軍のMW UW-33



⬆エドモントンの警護任務で鉄華団が新たに配備したMWと同型のユーオンMWを、アーブラウ陣営でも運用する。ただ搭載火器などは増強が図られている

25

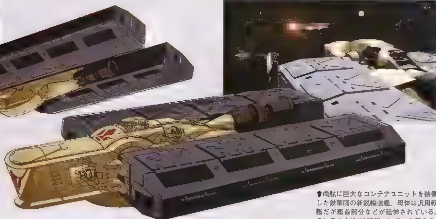
## 輸送艦ホタルビ

HOTARUBI

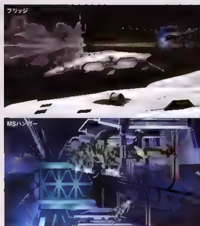


P.078

イサリビ（奥）とホタルビ



⬆両舷に巨大なコンテナユニットを装備した鉄華団の新鋭輸送艦。母体は汎用戦艦だが艦首部分などが延伸されている。コンテナ内にはMS用ハンガーも備える。







⬆⬅月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドの旗艦。全長は約800mと巨大で、司令官であるラスタル・エリオンの座乗艦。メインブリッジのブロック部分は戦闘時に艦体に収納される。左右両舷には3基ずつ計6基のMS用カタパルトを備え多数のMS運用が可能となっている。

P.082

## ハーフビーク級・カラーバリエーション



**地球外縁軌道統制統合艦隊（マクギリス・ファリド隊）**



⬆ハーフビーク級はギャラルホルンの主力艦艇であり、セブンスターズに連なる家門の所有艦もある。地球外縁軌道統制統合艦隊の所属艦は白基調で統一。



**アリアンロッド本隊＆イオク・クジャン座乗艦**



⬆アリアンロッドの本隊所属艦艇はブルーグレーのカラーリングに統一される。艦体上部甲板にはギャラルホルンのエンブレムが入れられている。

**ハーフビーク級のMSカタパルト**



⬆艦底部に1基のコンパクトなカタパルト。より大型のスキップジャック級は広めの六角形カタパルトを備え、設計がかなり異なっている。

## 黄金のジャスレイ号

JPT TRUST BATTLESHIP "GOLDEN JASLEY"

⬇艦体後部を見ると、ハーフビーク級に似た構造をしている。懇意にしているクジャン家が関与しているのか!?




## 夜明けの地平線団戦艦（旗艦）

DAWN HORIZON CORPS BATTLESHIP

⬇艦首部分の上甲板が大型化されている夜明けの地平線団の旗艦。艦名は不明だ。下は汎用戦艦



MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

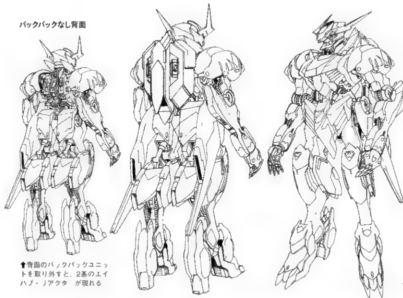
# MS & MECHANICS REVIEW
## the second season

### モビルスーツ＆メカニック
### レビュー

第1期に登場したMSの正統進化機はもちろん、
世界の広がりを感じさせる新フレームMSや、
従来の『ガンダム』シリーズとは
異なる位置づけを与えられたモビルアーマーなど、
さらに多彩な試みが盛り込まれていた第2期のメカニック。
各種武装や細部設定にも注目しつつ、
じっくり振り返ってみよう。


ASW-G-08 GUNDAM BARBATOS LUPUS
ASW-G-08 GUNDAM BARBATOS LUPUS REX
ASW-G-11 GUNDAM GUSION REBAKE FULL CITY
ASW-G-64 GUNDAM FLAUROS (RYUSEI-GO)
ASW-G-XX GUNDAM VIDAR
ASW-G-66 GUNDAM KIMARIS VIDAR
ASW-G-01 GUNDAM BAEL
STH-16 SHIDEN
STH-16/tc SHIDEN CUSTOM (RYUSEI-GO) & RIDEN-GO
UGY-R41 LANDMAN RODI
UGY-R45 GARM RODI
EB-04 GEIRAIL
EB-04jc4 GEIRAIL SCHARFRICHTER
AEB-06L HLOEKK GRAZE
IPP-66305 HUGO
IPP-0032S GILDA RAU
IPP-0032 GILDA
STH-20 HEKIJA
EB-08 & EB-08s REGINLAZE
EB-06Q GRAZE SCHILD
EB-08jjc REGINLAZE JULIA
V08Rs-0526 HELMWIGE REINCAR
MOBILE ARMOUR HASHMAL & PLUMA
MOBILE WORKERS & VEHICLES
SPACE SHIPS

バックパックなし背面



↑背面のバックパックユニットを取り外すと、2基のエイハブ・リアクターが現れる

パイロット　三日月・オーガス
所属　鉄華団

ASW-G-08

## ガンダム・バルバトスルプス

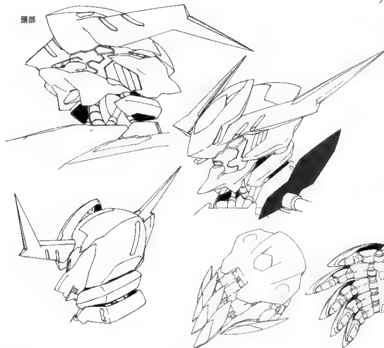
GUNDAM BARBATOS LUPUS



NO. 01

| | |
|---|---|
| フレーム | ガンダム・フレーム |
| 型式番号 | ASW-G-08 |
| 全高 | 19.0m |
| 本体重量 | 31.2t |
| 武装 | ソードメイス |
| | ツインメイス |
| | 太刀 |
| | 腕部ロケット砲 |
| | 腕部200mm砲 |
| | 大型レールガン |

頭部



マニピュレーター

バルバトスルプスでは指先も装甲で覆われるようになった。

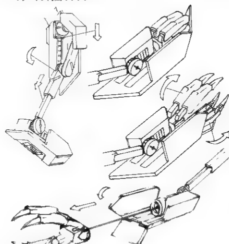
### 鉄華団の躍進を受けてすべて刷新されたバルバトス

火星の民間警備会社CGS（クリュセ・ガード・セキュリティ）の動力源に用いられていたガンダム・バルバトスは、鉄華団の蜂起にあたって、阿頼耶識を施術された三日月・オーガスというパイロットを迎えて、約300年の眠りから目覚めた。その後、アーブラウのエドモントンへ蒔苗・東護ノ介を送り届ける際、同じく阿頼耶識を搭載したグレイズ・アインとの戦闘により、激しいダメージを負った。

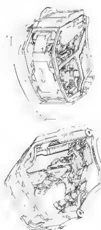
その後、鉄華団はアーブラウの軍事顧問になり、組織が拡人し資金面でも余裕が生まれたことも手伝い、バルバトスはテイワズ本部の歳星のファクトリーで、フルオーバーホールと改良が施されることになった。そして生まれたのがガンダム・バルバトスルプスである。鉄華団躍進の象徴ともいえるバルバトスだが、当初は組織の台所事情も芳しくなく、ギャラルホルンから鹵獲したものや現地調達のパーツを用いるなど、急場凌ぎといえる改修を重ねていた。以前にも歳星で改修されたバルバトスだが、そこでは「いかに厄祭戦当時に近づけるか」に主眼が置かれており、バルバトスルプスにおける改修の方向性とは異なっている。

バルバトスルプスの場合、「いかに搭乗者である三日月の戦い方に寄り添うか」に主眼が置かれているのが特徴だ。そこには度重なる実戦を経験してきたバルバトスと、三日月

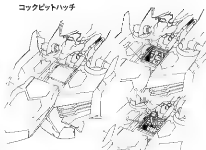
バックパック内蔵のサブアーム



コックピット外観

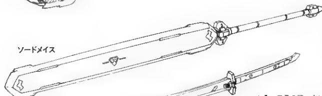


コックピットハッチ



↑← コックピットハッチは胸部上面装甲がスライドし開閉する。隔壁は二重式でコックピットブロック自体もフレームを持つ。乗降時はレールによりシートが昇降する。シート上部のグリップで、手動も可能。

ソードメイス

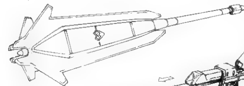


太刀



←↓三日月の戦い方に合わせ、格闘戦用のソードメイスや新型の太刀、ツインメイスなどが用意されていた。ロケット砲、200㎜砲はレールスライド構造で腕部にマウントする。大型レールガンの砲身はスライド式で収納される。ロケット砲の砲弾は全長約2.8m。

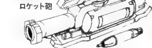
ツインメイス



大型レールガン



腕部
ロケット砲

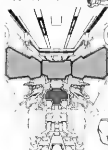


腕部
200㎜砲

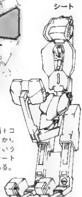


↑センサー部には20㎜機銃を内蔵。

コックピットモニター



コックピット
シート



↑→モニターはメイン3面＋コンソールの1面構成。どっかりと腰を下ろして操縦するというよりは体を預ける方式。シート腰部には固定用ベルトがある。

新旧フレームの違い







とのコンビネーションによって蓄積された運用傾向のデータも当然ながら反映されている。こうした点を鑑みると、厄祭戦時のバルバトスは、オールラウンダーな機体と考えられ、他のガンダム・フレームと比較しても特に際立った特徴を有した機体ではなかったと推察される。

三日月と機体のマッチングを考慮する時、まず携行兵器の種別と選択は外せない項目だろう。彼がもっとも得意とするのは重鈍器による接近戦であった。それゆえ火器類も携行式の採用は最低限に留め、腕部に装着、換装する方式に改めている。

また装甲形状も一新され、より流線形に近く、銃撃を受け流しやすい形状となっている。阿頼耶識搭載機では、特にパイロットと機体との感覚のズレを最小限に抑えることが重要と考えられるが、バルバトスルプスでは、そうした領域にも踏み込んで、前腕部フレームの延長を行っている。これは三日月の感覚を優先し機体に反映させた結果で、必ずしも従来的なモビルスーツの人型が、すべてのパイロットにマッチするわけではない、ということの証明といえるだろう

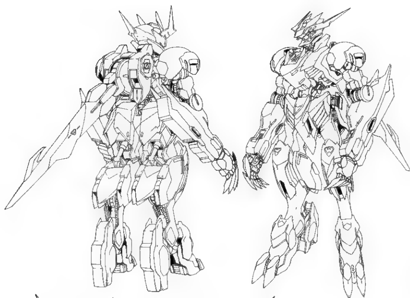
これ以外の改修点として、腰部スラスターは専用のものに換装され、バルバトスの第5形態（地上戦仕様）、第6形態を踏襲する形で、足首に地上用サスペンションを標準装備する全領域対応型となっている

肩部装甲にあしらわれた鉄華団のマークは、同組織の躍進を象徴したものといえる

パイロット 三日月・オーガス
所属 鉄華団

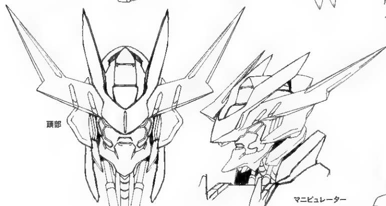


ASW-G-08
# ガンダム・バルバトスルプスレクス
GUNDAM BARBATOS LUPUS REX

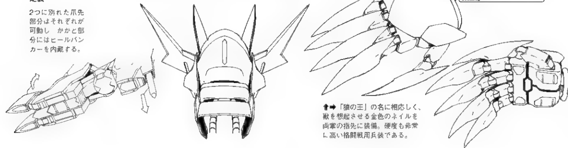




NO.
02




| | |
|---|---|
| フレーム | ガンダム フレーム |
| 型式番号 | ASW-G-08 |
| 全高 | 9.8m |
| 本体重量 | 32 t |
| 武装 | 超大型メイス |
| | テイルブレード |
| | 両腕レクスネイル |
| | ヒールバンカー |
| | 200mm砲 |



**足裏**
2つに別れた爪先部分はそれぞれが可動し、かかとと部分にはヒールバンカーを内蔵する。

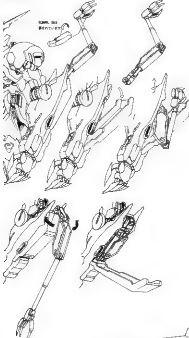
⬆➡「狼の王」の名に相応しく、獣を想起させる金色のネイルを両掌の指先に装備。硬度も非常に高い格闘戦用兵装である。

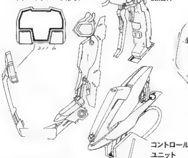
## モビルアーマーとの激戦から生まれ変わった狼の王

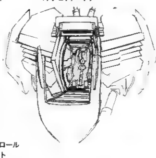
火星のクリュセ郊外で発掘された厄祭戦の悪夢、モビルアーマーのハシュマルとの遭遇戦でガンダム・バルバトスルプスは深刻なダメージを負った。その後、大幅な改修を受けた姿がガンダム・バルバトスルプスレクスである。

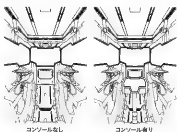
当初、この天敵との予期せぬ再会でバルバトスルプスは不調に陥っていた。原因はガンダム・フレーム共通の機能として設定されたリミッターの影響で、膨大な情報量の逆流によるパイロットの脳の損傷を防ぐため、特定の段階で情報が遮断されていた。反面、機体自体の出力は解放されるという、このチグハグな状況が、不調をもたらしていた。リミッター解除後、本来の力を取り戻したバルバトスルプスは、厄祭戦時を思わせる活躍で、ハシュマルを破壊した。だがその代償は大きく、機体は右腕部の欠損と、それを含めたフレームレベルでの改修を必要とする状況に陥った。また三日月も、過度な情報量の逆流で右半身に麻痺が及ぶことになった。この戦いは、厄祭戦がいかに激しいかを如実に物語っていた

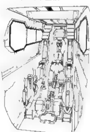
ただちにテイワズの歳星に運び込まれた機体は、補修ではなく改修が行われた。ハシュマル戦では失うものも多かったが、モビルアーマーとの極限の戦闘は貴重なデータをサンプリングできる機会でもあり、機体と三日月との一体化をさらに推し進

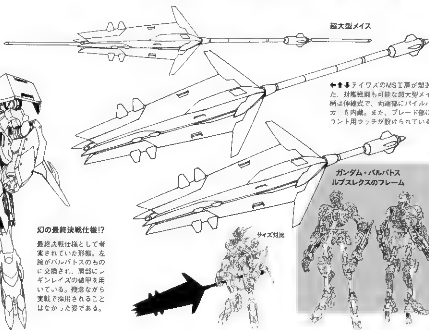


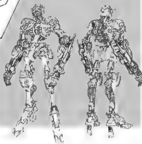



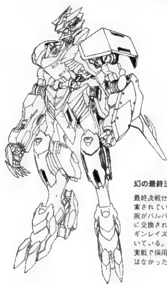




←⬆⬇テイワズのMS工房が製造した、対艦戦闘も可能な超大型メイス。柄は伸縮式で、両端部にパイルバンカーを内蔵。また、ブレード部にマウント用ラッチが設けられている。



**幻の最終決戦仕様!?**

最終決戦仕様として考案されていた形態。左腕がバルバトスのものに交換され、肩部にレギンレイズの装甲を用いている。残念ながら実戦で採用されることはなかった姿である。

める。その結果、反応速度は理論上の限界値まで高められ、高度なレベルで細微な調整がなされた。

バルバトスルプスからの大きな変更点は、より巨大化した前腕部が挙げられる。この改修により異形感を増したシルエットとなった。その意図は、格闘戦を得意とする三日月とのマッチングを高めた結果で、これにより超大型メイスによる強力な攻撃が可能となり、またリーチも確保できるなど、様々な点でメリットをもたらすと考えられる。また、バルバトスルプスの射撃兵装の延長線上として、腕部側面の200ミリ砲や、サブアームが内蔵されるなど、ウェポンベイとしての役割も担う。

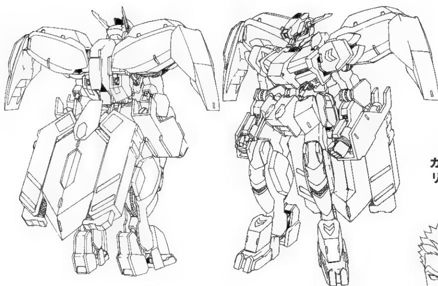
武装面に目を向けると、バルバトスからの正常進化と捉えられる超大型メイス主体の武器のほか、内蔵武器の充実が際立っている。特にモビルアーマーから転用した「テイルブレード」は、形状などが改められているものの、性能は多対単というやや不利な戦況でも、これまでにない戦果を挙げている。このテイルブレードをはじめ、ルプスネイルなどの先端部には、高硬度レアアロイを凌ぐ強度を持つ希少金属が用いられ、格闘性能の向上に寄与している。

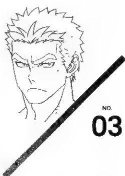
ガンダム・フレームの中でも、本機は特異な進化を遂げた機体だが、そもそも阿頼耶識とフレームとの関係性を鑑みると、パイロットの個性を投影することでポテンシャルを発揮する系統である。そう考えると、ルプスレクスは一つの答えの在り方なのかもしれない。

パイロット　昭弘・アルトランド
所属　鉄華団



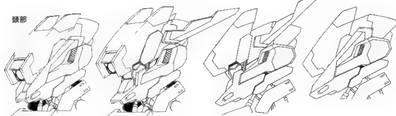
ASW-G-11
# ガンダム・グシオンリベイクフルシティ
GUNDAM GUSION REBAKE FULL CITY





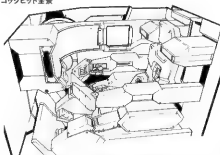
NO.
03

頭部

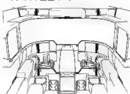


| | |
|---|---|
| フレーム | ガンダム・フレーム |
| 型式番号 | ASW-G-11 |
| 全高 | 18.2m |
| 本体重量 | 36.5t |
| 武装 | シザース可変型リアアーマー |
| | 腕部ナックルガード |
| | 腕部ロケット砲 |
| | ハルバート |
| | 10mmライフル |
| 備考 | 隠し腕装備 |

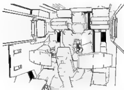
コックピット全景



コックピット正面モニター

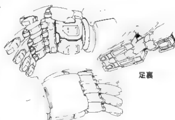


コックピットシート



↑➡コックピットの構造そのものは、グシオンリベイクから変更はなく、グレイスのコックピットモジュールに阿頼耶識システム対応のブルワーズのシートを流用する、という構成である。

マニピュレーター



足裏

## 長距離支援と格闘戦という相反する特性を内包する

エドモントンで起きたギャラルホルンとの武力衝突後、鉄華団の規模は拡大し、異例ともいえる大躍進を遂げた。新型機の獅電の配備も進み、組織としての増強にも一定の目処が立ち、金銭的な余裕も生まれていた。このタイミングで鉄華団は、ガンダム・バルバトス同様に組織を支えた功労者、同じガンダム・フレームのガンダム・グシオンリベイクの、戦闘で蓄積したダメージの修復と、大規模な改修作業に乗り出した。

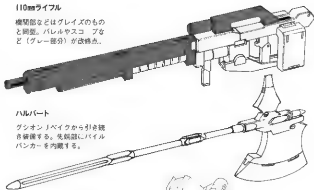
一連の作業を引き受けた、テイワズの歳星にあるモビルスーツ工房では、改修の指針としてガンダム・グシオンの厄祭戦時のデータを新たに入手。当時の機体性能の再現と、搭乗者、昭弘・アルトランドの戦闘データに基づく装備のフィードバックを行うことを目標とした。こうして新旧両面の特性が盛り込まれたハイブリッドモデルの、ガンダム・グシオンリベイクフルシティが生まれた。

前身のリベイクでは、近接戦闘だけでなく精密射撃による遠距離支援攻撃も視野に含まれていた。ただ搭乗者の性格もあって、近接戦闘による格闘戦が積極的に展開されるケースも少なくなかった。こうした点からリベイクフルシティでは、近～遠距離に対応する機体のポテンシャルはそのまま維持し、搭乗者である昭弘の要望も受け入れる形で、近接戦闘ではさらに格闘性能の強化が図られている。これは今回の改修におけ



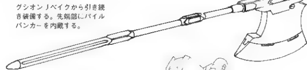
隠し腕展開時

⬅全身にわたり改装されたリベイクフルシティだが、隠し腕のギミックは改装後も残されている。前腕部にはシールドが装備される。



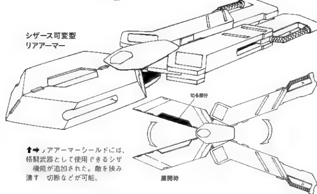
110㎜ライフル

機関部などはグレイズのものと同型。バレルやスコープなど（グレー部分）が改修点。



ハルバート

グシオンリベイクから引き続き装備する。先端部にパイルバンカーを内蔵する。



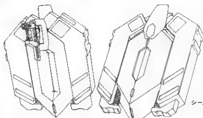


シザース可変型リアアーマー

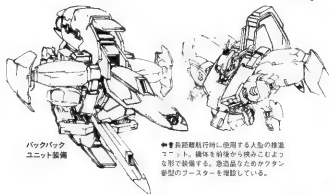
⬆➡リアアーマーシールドには、格闘武器として使用できるシザー機能が追加された。敵を挟み潰す、切断などが可能。

ナックルガード／ロケット砲

腕部のナックルガードは格闘戦などで展開され、マニピュレータ部分を保護する。また、前腕部の単発式ロケット砲は、使用時にバレルが伸びる仕組み。

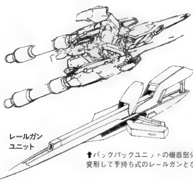


シールド形態



バックパックユニット装備

⬅⬆長距離航行時に使用する大型の推進ユニット。機体を前後から挟みこむような形で装備する。急造品なためかクタン参型のブースターを増設している。



レールガンユニット

⬆バックパックユニットの機首部分は変形して手持ち式のレールガンとなる。

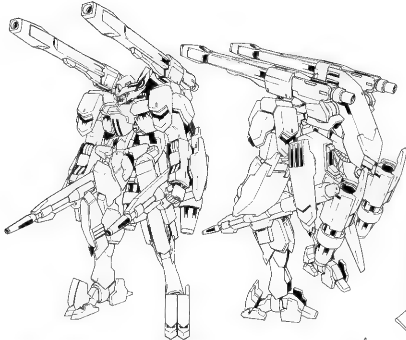
る大きなポイントとなった。

こうした特性を実現するための改修は多岐にわたるが、それでも全身の外装や装備は刷新しながらも、基本的な機体構成や機能面などはリベイクのものを継承している。特に背面ユニットに内蔵したサブアーム（隠し腕）は顕著で、以前は応急的にグレイズの腕部を取り付けるのみだったが専用のものに換装された。

本機のサブアームは、他のモビルスーツ（例えばガンダム・キマリストルーパー、ヘルムヴィーゲ・リンカーなど）のような武器を保持するためのサポート用装備ではなく、もう一対の腕といえる機能を有している。通常機体では高度なオペレーションを要求されそうだが、文字通り副腕として機能するのは、阿頼耶識の恩恵だろう。いずれにせよ、こうした装備がリベイクフルシティの戦術の幅を広げることとなった。

射撃時には最大4挺のライフルを同時に使用でき、戦況に応じて携行装備の換装を行えば、射撃戦+格闘戦といった柔軟な対応が可能である。また強化された近接戦闘用武器、シザース可変型リアアーマーも特徴的改装のひとつで、防御機能はそのままに、可変機構を盛り込み格闘戦用武装としている。このシザース形態時ではエイハブ・リアクターの出力を最大限に活かし、モビルスーツすらも両断する。

本機は射撃、格闘の両面性、そしてサブアームの有用性から、他機体に真似できない幅広い戦術を実現した機体だといえよう。



パイロット　ノルバ・シノ
所属　鉄華団

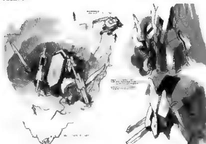


ASW-G-64
# ガンダム・フラウロス（流星号）
GUNDAM FLAUROS (RYUSEI-GO)



NO. 04

発掘時



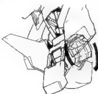
頭部



| | |
|---|---|
| フレーム | ガンダム・フレーム |
| 型式番号 | ASW-G-64 |
| 全高 | 17.8m |
| 本体重量 | 29.9t |
| 武装 | 背部レールガン（ショートバレル／ロングバレル） |
| | 専用マシンガン |
| | アサルトナイフ |
| | ダインスレイヴ |
| 備考 | 可変機構搭載 |

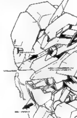
コックピットハッチ

内装などは基本的にテイワズ製MSと共通の仕様。しかし、阿頼耶識システム対応のシートや、砲撃モードへの可変機構によりコックピットブロックが回転するなど、構造面で異なる部分もある。

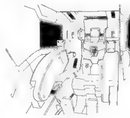


砲撃モード時

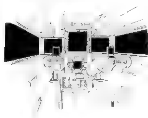
MS形態時



コックピットシート



コックピット正面モニター



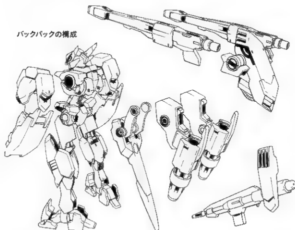
## 禁忌の砲を携え 反攻の一矢を放つ

厄祭戦の戦場は地球だけではなく、月、火星にも拡大していた。火星でガンダム・バルバトスが発見されたように、厄祭戦の痕跡は今も様々な場所に残されている。またエイハブ・ウェーブを遮断するという火星ハーフメタルの特性が、厄祭戦時代の遺物を覆い隠すケースもあった。鉄華団がテイワズのマクマード・バリストンより管理を委託されたハーフメタル試掘場で発見されたガンダム・フラウロスも、そうして発掘された厄祭戦の遺物である。

地表における対モビルアーマー戦は、ガンダム・フレームによる各個撃破がもっとも効果的と考えられ、フラウロスもまた火星での討伐任務にあたったうちの1機だったのであろう。ただ、フラウロスはまるでプルーマ（モビルアーマーの子機）を押さえつけるかのような状態で発見されており、近隣からモビルアーマーの本体、ハシュマルも発掘されていることから、裏には特殊な事情があるのかもしれない。

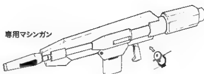
エイハブ・リアクターがスリープ状態で発見されたフラウロスは、鉄華団の手では起動できず、ただちにテイワズの歳星のファクトリーへと送られた。改修に関しては、バルバトスやグシオンリベイクのようにパイロットデータのフィードバックはできないため、基本的にはオリジナルの機能回復とオーバーホールに主眼が置かれている。なお改修された

バックパックの構成

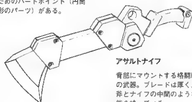


⬆レールガンのバレルおよび機関部、専用ライフルのマウント部、テール部、カバー（装甲）から構成されている。

専用マシンガン



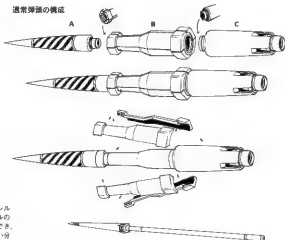
⬆ライフルストック部分にはバックパックにマウントするためのハードポイント（円筒形のパーツ）がある。

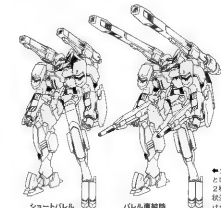


アサルトナイフ

背部にマウントする格闘戦用の武器。ブレードは厚く、手斧とナイフの中間のような機能を持っている。

通常弾頭の構成

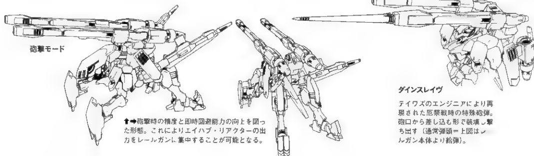


ショートバレル

バレル直結時

⬅ショートバレルとロングバレルの2種類に換装でき、状況により使い分けが可能だ。



砲撃モード

⬆➡砲撃時の精度と即時回避能力の向上を図った形態。これによりエイハブ・リアクターの出力をレールガンに集中することが可能となる。

ダインスレイヴ

テイワズのエンジニアにより再現された厄祭戦時の特殊砲弾。砲口から差し込む形で装填し撃ち出す（通常弾頭＝上図はレールガン本体より給弾）。

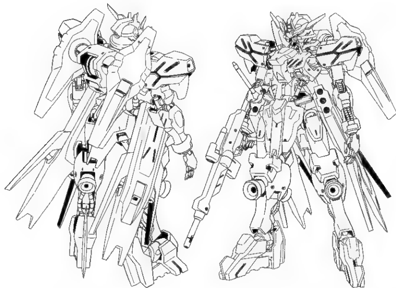
コックピットブロックは、テイワズ系のものを転用しているが、シートは阿頼耶識対応となっている。1点だけ、鉄華団からのリクエストとして、ナノラミネートアーマーのカラーチャートを、ノルバ・シノのパーソナルカラーで指定してきたという。

フラウロスの最大の特徴は、背面に装備されたレールガン（電磁投射砲）である。発掘時に装備していた砲身は、往時の戦闘の影響かダメージを負っており、新たにテイワズで復元できたデータを元に改修したオリジナルの砲身が装備されることとなった。

このレールガンの効果を最大に活かすのが、砲撃モードへの変形である。まるで4脚の獣を思わせる同形態は、姿勢を低く構え、機体を地表へ固定することで砲撃時の安定性を向上させる。また砲撃時に奇襲を受けた際にも即時回避が可能など、機動性も確保している。

またレールガンはダインスレイヴの運用が可能で、厄祭戦時代には対モビルアーマー戦で活躍したと考えられる。鉄華団の整備士ヤマギ・ギルマトンは、そのようなフラウロスの素性やデータから、テイワズの工房にダインスレイヴ用の特殊弾頭を発注。アリアンロッド艦隊との戦闘時、奇襲に用いられたが、妨害により無情にも旗艦に直撃することはなかった。

もしフラウロスがもう少し早く発見され、シノの特性に合わせた改修が施されていたなら、歴史は変わっていたのかもしれない。







ASW-G-XX

# ガンダム・ヴィダール

GUNDAM VIDAR



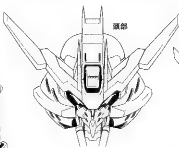
NO.
05

| | |
|---|---|
| フレーム | ガンダム・フレーム |
| 型式番号 | ASW-G-XX |
| 全　高 | 8.5m |
| 本体重量 | 30.9t |
| 武　装 | バーストサーベル |
| | [illegible]0mmヴィダール用ライフル |
| | ヴィダール用ハンドガン |
| | 足部ハンターエッジ |
| 備　考 | エイハブ・リアクタ　3基搭載 |

**サイドアーマー＆右腕オミット**



**頭部**





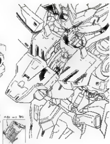
**足裏**



**コックピットハッチ**

ハッチの開閉方式はガンダム・フレ　ムに共通の胸部上面装甲部が開きシートが昇降するタイプとなっている。





**足部
ハンターエッジ**

足先と踵部から展開される近接戦闘用の武装。エッジ＝「刃」という名前だが　切断ではなく鈍器的な打突兵器といえる。ヴィダールの場合、脚全体が　種の格闘武器といえるので攻撃力を強化する装備だ。

## 偽りの姿に身を費やしても キマリスの魂は死なず

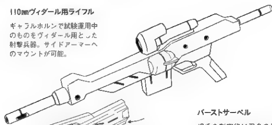
エドモントンにおける戦いで、グリムゲルデの前に敗れ去ったガンダム・キマリストルーパー。マクギリス・ファリドはこの時点で、ガエリオ・ボードウィンは死んだと考えていたが、極秘裏に月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドのラスタル・エリオンの指示により、機体とともに回収されていた。

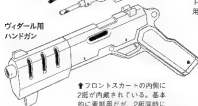
同艦隊の整備主任、ヤマジン・トーカの主導で行われた機体の改修に際し、ガエリオの意向がどの程度反映されたのかは定かではない。だが、マクギリスの真意を探るため、「死んでも死にきれない」という思いは強かったのではないだろうか。そうした経緯を反映してか、ガンダム・ヴィダールにおいては、その素性を「隠蔽する」ことにも重点が置かれている。

まず機体の偽装における大きなポイントは、バックパックに3基目のエイハブ・リアクターを搭載することだろう。通常、エイハブ・リアクターは1基だけでもモビルスーツの出力を賄うには十分といわれている。そのことからもわかるように、3基目の搭載はエイハブ・リアクターの固有周波数を特定されないように偽装するのが目的で、機体性能に関わるものではなかった。もともと出力的には余裕のあるガンダム・フレームにとって、この程度の重量増はデッドウェイトにもならなかったかもしれない。

**110mmヴィダール用ライフル**

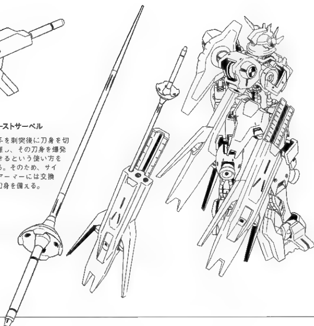
ギャラルホルンで試験運用中のものをヴィダール用とした射撃兵器。サイドアーマーへのマウントが可能。





**バーストサーベル**

相手を刺突後に刀身を切り離し、その刀身を爆発させるという使い方をする。そのため、サイドアーマーには交換用刀身を備える。

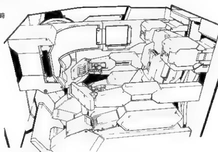


**ヴィダール用ハンドガン**

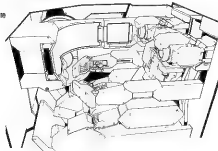
⬆フロントスカートの内側に2挺が内蔵されている。基本的に牽制用だが、2挺同時に用いた火力の集中は侮れない。

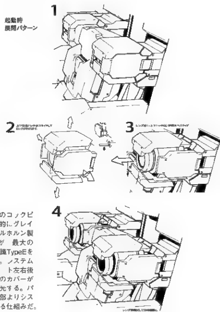
## 阿頼耶識TypeE

通常時



起動時





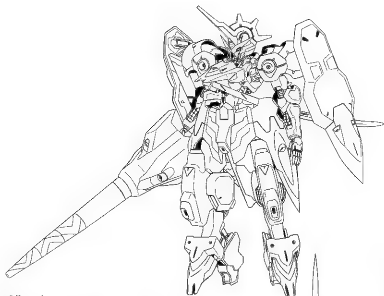

⬅ヴィダールのコックピットは、基本的にグレイズなどギャラルホルン製MSと共通だが、最大の特徴は阿頼耶識TypeEを内蔵する点だ。システム動作時にはシート左右後方のユニットのカバーが展開し赤く発光する。パイロットの頸部よりシステムと接続する仕組みだ。

武装面でもキマリスをイメージさせる装備は廃され、刀身部を切り離して爆発させるバーストサーベルやハンドガン、脚部先端に展開する格闘用武器、ハンターエッジなど、主に軽快な装備が中心となった。

一方、先の戦闘による機体ダメージはフレームレベルにまで及び、パイロットのガエリオも瀕死の重傷を負っていた。このままでは命も危ぶまれる状況の中、ガエリオは再び戦うため、擬似阿頼耶識の手術を受け入れている。エドモントンでともに戦ったグレイズ・アインも、ラスタルは入手しており、ヴィダールの改修に取り入れられている。

阿頼耶識TypeEと名付けられた本機のシステムは、通常の阿頼耶識とは異なり、回収されたグレイズ・アインのアイン・ダルトンの脳を補助システムとして利用し、パイロットへの過度な情報のフィードバックを制御している。一方でパイロットは接続状態で攻撃対象をフレーミングすることで、システムが強制的に機体の操縦を行う。絶えずフレーミングを続ける必要はあるが、人機一体を生み出すメリットを活かした上で、搭乗者の脳への負荷というデメリットを解消したシステムといえる。

そしてマクギリスの真意を知ったガエリオは、ヴィダールとして被っていた自らの仮面をはずし、その正体を明らかにした。いずれにせよガエリオは、本当の決着は本来の姿で遂行するという意図を持っており、人、機体ともヴィダールは仮初の姿であった。



パイロット　ガエリオ・ボードウィン
所　　属　ギャラルホルン



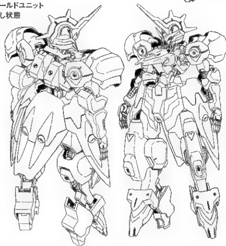
ASW-G-66

# ガンダム・キマリスヴィダール

GUNDAM KIMARIS VIDAR



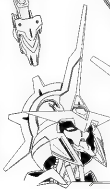
NO. 06







| | |
|---|---|
| フレーム | ガンダム・フレーム |
| 型式番号 | ASW-G-66 |
| 全　高 | 9.5m |
| 本体重量 | 34.5t |
| 武　装 | ドリルランス |
| | 刀 |
| | ドリルニー |
| | 特殊KEP弾 |
| 備　考 | ダインスレイヴ発射機構搭載 |





➡キマリスの系統として特徴的な「とさか」を備えた頭部。形状そのものはキマリスやトルーパーとも異なっている。厄祭戦時にもこのキマリスヴィダールは存在したともいわれるので、キマリスには多くの外装が用意されていたのかもしれない。

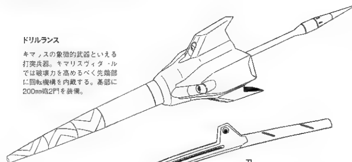
## 真実の名を取り戻し かつての友に鉄槌を下す

ヴィダールがガエリオ・ボードウィンとして正体を明かすと同時に、ガンダム　ヴィダールも本来の姿、キマリスへと戻る時が来た。

ガンダム　キマリスヴィダールこそが、マクギリスとの決着をつけるための真の姿であり、ヴィダールの偽装形態も、当初から織り込み済みの改修であった。そのため機体の換装は速やかに行われている。偽装用の3基目のエイハブ・リアクターも排除され、外装はキマリスをイメージさせるものへと一新された。

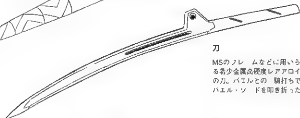
キマリスヴィダールは、キマリスの様々な仕様の中でも、特に空間戦闘に重きを置いたもので、約300年前の厄祭戦時にも投入された形態だという。そのためか、厄祭戦時由来の装備も見られ、メイン武装のドリルランスには、ダインスレイヴ用の特殊弾頭である特殊KEP弾の発射機構が組み込まれている。言うまでもなく対モビルスーツ戦にダインスレイヴは過ぎたる装備であり、ガエリオとしても自らの手で決着をつけるという意思が固かったからか、最終決戦では使用されなかった。

戦闘面ではキマリスらしく、加速力を活かし、高速で突撃するランス攻撃が最大のポイント。特にキマリス系特有の機動力を支えるのが、全身に装備したスラスター類と、背面サブアームに装備されたシールドだ。本装備は先のドリルランスと連結することでダインスレイヴの発射形態



**ドリルランス**

キマリスの象徴的武器といえる打突兵器。キマリスヴィダールでは破壊力を高めるべく先端部に回転機構を内蔵する。基部に200㎜砲2門を装備。



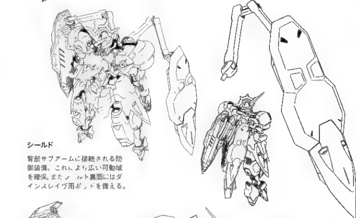
**刀**

MSのフレームなどに用いられる希少金属高硬度レアアロイ製の刀。バエルとの一騎打ちではバエル・ソードを叩き折った。




**ドリルニー**

膝部に内蔵されたパイルバンカー。接近戦時においてドリル状に回転する杭（バンカー）を相手の胴体に突き刺すという、半ば隠し武器的な特殊兵装。引き抜く時にはバンカー本体が逆回転する。



**シールド**

背部サブアームに接続される防御装備。これにより広い可動域を確保。またシールド裏面にはダインスレイヴ用ポッドを備える。



展開時イメージ



**幻の超武装!? 特殊KEP弾**

シールド（電力供給部 使用時は伸長）とドリルランスを接続し、ダインスレイヴの使用状態を描いた設定画。予備弾頭はシールドに内蔵される。ガエリオの性格もあってか、作中で使用される機会はなかった。



ドリルニー使用イメージ

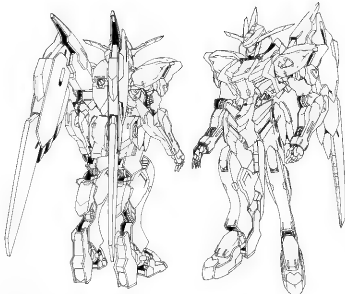
へ移行できるが（弾頭の弾倉ポッドとしても機能する）、フレキシブルスラスターとしての役割も担う。これにドリルランス内蔵のスラスターも併用することで、キマリスヴィダールの突貫力をさらに向上させる。

こうしたドリルランス主体の攻撃戦法が際立つ一方、膝部には射出式のパイルバンカーであるドリルニーを内蔵しており、極近接戦における有効な攻撃手段となっている。特にモビルスーツのコックピットは、エイハブ・リアクターの配置との関係上、機体胸部から前面にせり出して装備される例が多い。このモビルスーツの機体構造上の特徴を突く攻撃手段として優れている。敵と組み合った際に膝蹴りの要領でコックピットを貫くのである。

こうした装備面を紐解くと、キマリスヴィダールは、全レンジでポテンシャルを発揮できる武装類が充実しており、キマリスのバリエーションの中でも完成度の高い形態ではないかと考えられる。

ガエリオはこれらの武装を駆使してマクギリスとガンダム・バエルに挑み、阿頼耶識TypeEを用いて戦い抜いた。その激戦はアインの脳が負荷に耐え切れぬほどで、最後はシステムの制御を振り切り、ガエリオが自らの意思で折れたドリルニーをバエルのコックピットに突き刺した。

約300年前の厄祭戦を共に戦った機体で、かつての友人同士が死闘を繰り広げた悲しき結末は、その後のガエリオに不戦の誓いを立てさせたに違いない。



パイロット　マクギリス・ファリド
所属　ギャラルホルン



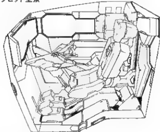
ASW-G-01
## ガンダム・バエル
GUNDAM BAEL



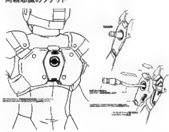
NO.
07

| | |
|---|---|
| フレーム | ガンダム・フレーム |
| 型式番号 | ASW-G-01 |
| 全高 | 18.0m |
| 本体重量 | 30.0t |
| 武装 | バエル・ソード |
| | スラスターウイング |

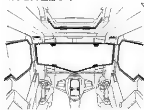
コックピット全景



阿頼耶識のソケット

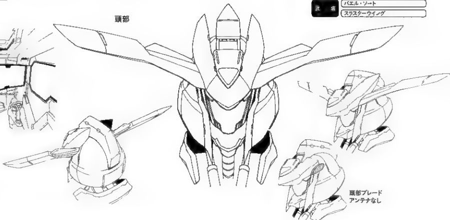


コックピット正面モニター



⬆厄祭戦時そのままの状態で保管されていたためか、ギャラルホルン製MSのコックピットとはレイアウトが異なる。ややコンパクトな印象だ。

頭部



頭部ブレード
アンテナなし

### アグニカの魂を宿すとされるセブンスターズの象徴

合計72機が生産されたというガンダム・フレームの筆頭であるガンダム・バエルは、厄祭戦当時の面影をそのまま残す、数少ないオリジナル機体である。

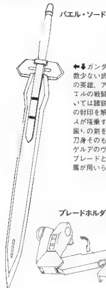
幼少期のマクギリス・ファリドを支えたのは、バエルを駆ったセブンスターズの英雄、アグニカ・カイエルの伝記だった。厄祭戦という人類を襲った未曽有の危機に対して先陣を切って戦い、誰よりも戦果を挙げた英雄、アグニカになることが、凄惨な境遇にあったマクギリスの目標として刻まれたとしても、不思議ではなかっただろう。

アグニカが決して神話の存在ではないことは、ギャラルホルン地球本部基地、ヴィーンゴールヴの祭壇に安置されている彼の搭乗機体、バエルの存在が証明している。

戦後、ギャラルホルンとセブンスターズの象徴として存在していたバエルは、厄祭戦当時の記憶が薄れていく中で、「アグニカに選ばれし者のみが動かせる機体であり、その人物こそギャラルホルンを統べるに相応しい」というオカルティックな認識が刷り込まれていった。

だがマクギリスはこのような噂に左右されず、冷静にシステムとしてバエルを起動させる手段があると考え、阿頼耶識システムに行き着いたに違いない。厄祭戦時に発達した過剰な技術が忌避の対象として流布されていく中で、おそらくアグニカの

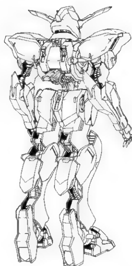
バエル・ソード



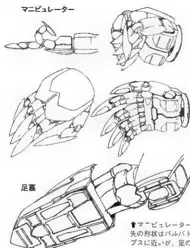
ブレードホルダー

←↓ガンダム・バエルの数少ない武装。厄祭戦時の英雄、アグニカ・カイエルの戦闘スタイルについては諸説あるが、機体の封印を解いたマクギリスが搭乗する際には、振りの剣を装備していた。刀身そのものは、グリムゲルデのヴァルキュリアブレードと同じく希少金属が用いられている。

ウイングなし背面



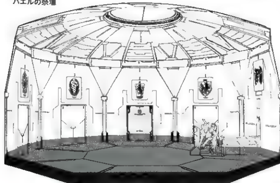
マニピュレーター



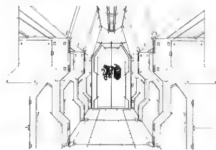
足裏

↑マニピュレーターの指先の形状はバルバトスルプスに近いが、足のつま先は割れていない。

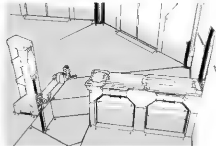
バエルの祭壇

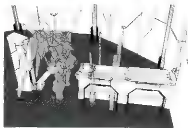


バエルの祭壇／通路



ガンダム・バエルを外した状態





↑→ギャラルホルンの開祖、アグニカ・カイエルの搭乗機バエルと、セブンスターズ各家のガンダム・フレームが安置されている祭壇。祭壇はギャラルホルン地球本部の深層部にあり、ギャラルホルンにおいて大きな意味を持つ神聖な場所。ボードウィン家とバクラザン家の格納庫のシャッタは開いている。

伝記にも阿頼耶識の記述がされることはなかったのだろう。

マクギリスは、ファリド家の跡取りとなり、相応の立場が保証されると、極秘裏に阿頼耶識の研究開発を進めていたようだ。後に実証実験という段階にまで進み、アイン・ダルトンが負傷し、阿頼耶識システムの実験機であるグレイズ・アインを戦闘へ投入できたことは、マクギリスにとって渡りに船だったのだろう。これで得たデータを元にして、満を持して自らに阿頼耶識を施術したマクギリスは、ついにバエルを稼働させるに至った。

一説にアグニカ・カイエルは非常に少ない武装で戦ったと伝えられており、他のガンダム・フレームと比較しても武装面や機体自体の特殊性が極めて少ない、スタンダードな機体である。

実際にマクギリスが搭乗時にメインで使用した武器は、2本の剣、バエル・ソードのみである。刀身に希少金属を使用した剣とはいえ、それだけが決め手となるものではない。それでも単機でアリアンロッド艦隊に突入し、圧倒的に武装面で充実しているガンダム・キマリスヴィダールと互角以上の戦いを展開してみせたのは、マクギリスの技量があってのことだったといえる。

「マクギリス・ファリド事件」後、バエルはコックピットブロックを外され機体を拘束する形で、ヴィーンゴールヴの祭壇に再び保管されることとなった。バエルは再び眠りについたのであった。

パイロット　ハッシュ・ミディ
ライド・マッス ほか

所属　鉄華団

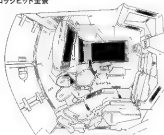


STH-16
# 獅電
SHIDEN

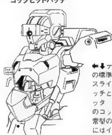


NO.
08

コックピット全景



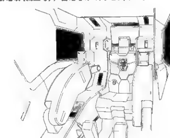
コックピットハッチ



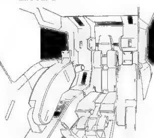
←↓テイワズ製MSの標準的な、前方にスライドする大型ハッチと内部隔壁シャッターの組み合わせのコックピット。通常型のシート両側面にはイヤホンジャックが設けられている。

| | |
|---|---|
| フレーム | イオ・フレーム |
| 型式番号 | STH-16 |
| 全高 | 18.1m |
| 本体重量 | 28.5t |
| 武装 | パルチザン |
| | ライ フル |
| | ガントレット |
| | ブレ -ディッドバッド |
| | ライオットシ ルド |

獅電改（流星号）／雷電号のコックピットシート

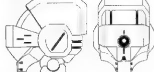


一般的な獅電のコックピットシート

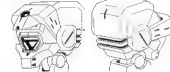


通常型

頭部



バイザー展開時



## 普及型量産機の誕生がテイワズの技術を証明する

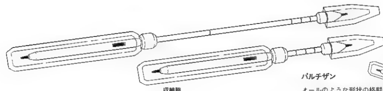
独自にモビルスーツ開発を進めるテイワズが、念願の量産化を実現した初のモビルスーツが獅電だ。

木星を拠点とし、圏外圏で存在感を示す巨大コングロマリットであるテイワズは、常に宇宙海賊や非合法組織の襲撃に悩まされ、以前から独自に自衛手段として多くのモビルスーツを戦力として保有していた。

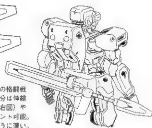
テイワズは優れた技術者を多く抱えており、厄祭戦時の機体データも数多く保有していた。ただ戦時中の機体をレストアするだけではなく、そこから一歩進んで独自のモビルスーツ開発に着手することは、自然の流れだったといえよう。モビルスーツの製造には、フレームに用いる高硬度レアアロイの精錬加工技術が必要で、ミリタリーバランスが崩れることを避けたいギャラルホルンによって情報が秘匿されており、再現は困難とされていた。

だが、テイワズはそのハードルをクリアして、オリジナルのフレームを完成させ、回収したエイハブ・リアクターを搭載することで、まずは百錬、百里という試作機を完成させた。両機は実戦へと投入され、ギャラルホルンのグレイズと互角以上のポテンシャルを発揮するという、満足のいく結果を得た。

だが百錬、百里はあくまで試作機で、より現実的な仕様が模索された結果、イオ・フレームへと発展。こうして量産化を前提として完成した



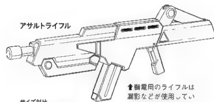
収納時



### パルチザン

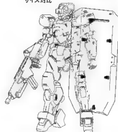
オールのような形状の格闘戦用の打突兵器。柄部分は伸縮式でリアアーマー（右図）やバックパックにマウント可能。先端縁辺部は刃のように薄い。

### アサルトライフル

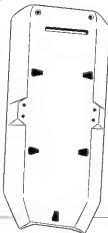


⬆獅電用のライフルは漏影などが使用しているものと同型のもの。リアアーマーへのマウントが可能である。

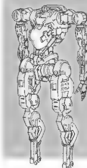
サイズ対比



### ライオットシールド



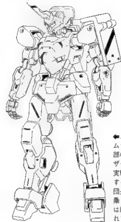
⬅➡機体の半面をカバーできる大型シールド。自身の防御はもちろん、拠点の防衛戦や艦艇の護衛任務などで威力を発揮する。数あるMSの中でも大型のシールドは珍しい装備といえる。



### テイワズ系初のマスプロMSフレーム イオ・フレーム

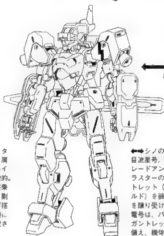
これまでMS（＝フレーム）の設計や製造などは実質的にギャラルホルンの独壇場だった。しかし、テイワズではゼロベースからMS用フレームの開発に成功した。そんなテイワズが量産化に漕ぎ着けた新型フレームが、獅電に採用されたイオ・フレームなのである。

## 獅電のバリエーション



⬅オルガ用にカスタムされた獅電は、肩部の装甲と頭部バイザーの形状が特徴的。実戦でオルガが搭乗する機会はなく、副団長のユージンが搭乗した。なお本機には阿頼耶識は搭載されていない。

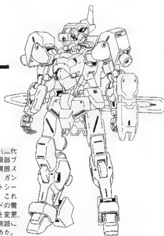
獅電（オルガ機）



⬅➡シノの獅電改（二代目流星号）は、頭頂部ブレードアンテナ、肩部スラスターの増設に、ガントレット（ショートシールド）を装備する。これを譲り受けたライドの雷電号は、バイザーを変更、ガントレットを両腕部に備え、機体色を改めた。

雷電号

改装



獅電改（流星号）

獅電は、テイワズの直系組織となった鉄華団にも数多く配備された。特に鉄華団は、系列組織の中でも実戦の機会が多いため、将来的に他組織へ売り出すための性能宣伝効果や、実戦データのフィードバックという点でも、テイワズにとって大きな意味を持っていた。

獅電自体は極めてスタンダードな設計である。モビルスーツ単体としての性能というよりも、集団での作戦行動を担うのに適した機体といえる。例えばモビルスーツの装備として一般的ではない大型のライオットシールドにしても、多数の機体で拠点制圧戦を効率的に行ったり、母艦護衛任務などには適している。

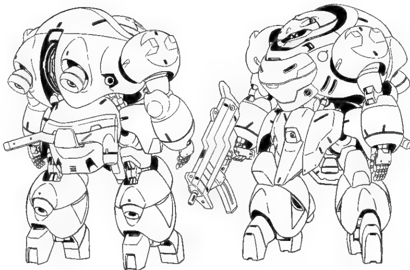
汎用性の高さゆえ、様々な用途に対応可能な装備が充実しており、パイロットの要望を反映しやすい点もポイントである。鉄華団では、独自に獅電へ阿頼耶識（もとはブルワーズの鹵獲機を経て、グレイズ改、改弐などに搭載されていたもの）を搭載し、ノルバ・シノの愛機、二代目流星号（獅電改）としてカスタムしていた。また同機体はのちにライド・マッスへと継承され、雷電号となっている。この際にも、ショートシールド（ガントレット）を両腕装備とするなど、超近接戦闘仕様としてカスタマイズされた。

1つの機種で幅広い要望に応えられる利点は、整備性のよさも含め、他組織へ卸すのに大きな強みになる。もし各経済圏に配備される未来があったら、より多種多様な獅電の姿が見られたのかもしれない。

パイロット　タカキ・ウノ
アストン・アルトランド ほか
所属　鉄華団



UGY-R41
# ランドマン・ロディ
LANDMAN RODI





NO.
**09**

| | |
|---|---|
| フレーム | ロディ・フレーム |
| 型式番号 | UGY-R41 |
| 全高 | 7.0m |
| 本体重量 | 40.2t |
| 武装 | 頭部バルカン |
| | ハンマーチョッパー |
| | 90mmサブマシンガン |
| | 手榴弾 |

頭部

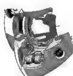


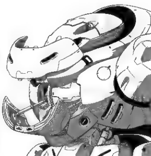






⬆脚部以外はマン・ロディからの大きな変更点はないため、頭部も変わらず三角形の光点を3つ持つ独特のモノアイを備えたままである。

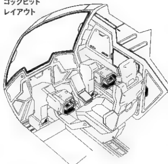




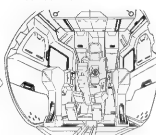
コックピットハッチの展開

マン・ロディやスピナ・ロディといったロディ系MSに共通する、胸部装甲中央の上下ハッチを組み合わせる方式の構造。

コックピット
レイアウト



コックピットシート



⬅前面に大型モニターを1基、サイドに各1基を備える。宇宙海賊のブルワースは、ヒューマンデブリに阿頼耶識の施術を強制しパイロットとしていたため、本機の操縦系統は阿頼耶識システム仕様となっている。

## 鉄華団地球支部の主力を務める重装甲機

宇宙海賊ブルワーズなどで運用されていたマン・ロディは、ロディ・フレームを使用し空間戦闘用に特化した超重装甲仕様の機体である。

鉄華団はブルワーズとの交戦により、この機体を多数鹵獲し、以後、貴重なモビルスーツ戦力として活躍することになった。

特にマン・ロディは阿頼耶識を搭載しており、適応手術を受けている鉄華団の団員や、同行することになったヒューマンデブリの少年たちにとっても、その力を最大限に発揮し活かせる機体といえた。

そして鉄華団地球支部創設にあたり、マン・ロディの地上仕様といえるランドマン・ロディが配備されることとなった。これはマン・ロディでは着陸脚としての機能が優先されていた脚部フレームを陸戦にも対応可能なユニットへ換装を行ったものだ。同時にカラーリングも一新された。

それ以外は従来のマン・ロディから変わらず、実戦慣れしたパイロットと阿頼耶識の力もあり、アーブラウとSAUの紛争などで活躍を見せた。鉄華団地球支部解散後は、火星本部に引き上げられ、そのまま運用されている。

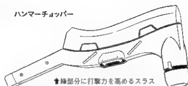
アストンの遺志を継ぎ、チャド、ダンテ、デルマなどの元ヒューマンデブリのメンバーたちは、獅電ではなく、あえて本機に搭乗して戦い続けている。

### 90㎜サブマシンガン



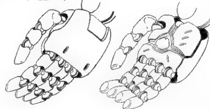

↑連射性と取り回しにすぐれた携行火器。ストックを伸ばして使用することもできる。こちらもブルワーズ時代からマン・ロディが携行していたものを継続して使用している。リアアーマーにマウントが可能である。弾薬などの供給に影響がない点から、MS用火器ではポピュラーな部類なのかもしれない。

### ハンマーチョッパー

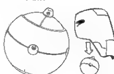


↑峰部分に打撃力を高めるスラスターを装備。この部分は腰部ラックのマウント時にラッチになる。

### マニピュレーター



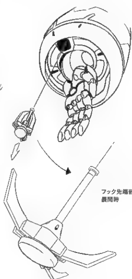
### 手榴弾



←サイドスカート内側に格納されている手榴弾。弾種は炸薬の入った通常弾以外にスモーク用の煙幕弾などがある。こうした装備もマン・ロディと同じである。

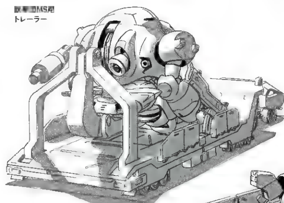
### ワイヤーフック

腕部の「袖口」から射出するワイヤーフックもマン・ロディと同様。敵の捕獲やアンカーとしても使用可能だ。

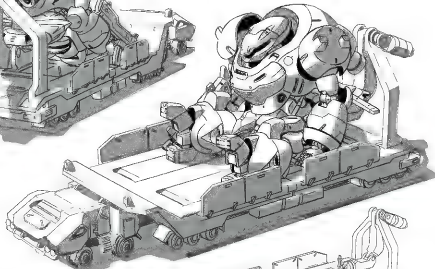


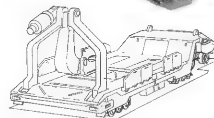
フック先端部
展開時

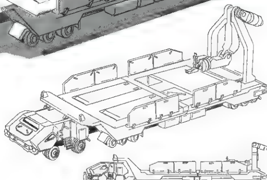
### [illegible]MS用
### トレーラー



↓車体後部には機体固定用のクレーンと支柱があり、ランドマン・ロディのようにベッドに寝かせて運ぶのには向かないMSでも運搬が可能である。ベッド部分の全長は20m程度。エドモントンでの蒔苗・東護ノ介の護衛任務で使用していたトレーラーとは別のタイプ。

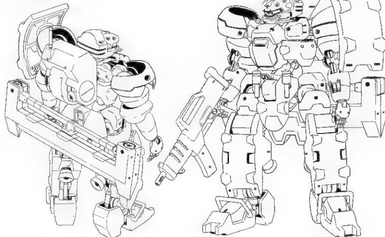






パイロット　夜明けの地平線団団員
所属　夜明けの地平線団

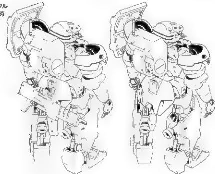
UGY-R45
## ガルム・ロディ
GARM RODI



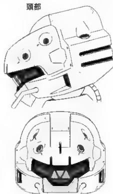



NO. 10

| | |
|---|---|
| フレーム | ロディ・フレーム |
| 型式番号 | UGY-R45 |
| 全高 | 18.6m |
| 本体重量 | 38.2t |
| 武装 | ブーストハンマー |
| | ライフル |
| | バスターソード |
| | 300㎜ロングライフル |



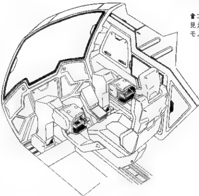

↑リアアーマーのウェポンラックは展開式。ライフルやブーストハンマーなど、主要な装備をマウントできる。




↑ゴーグルのようにも見える頭部センサーのモノアイ＋レール。

### コックピットレイアウト

コックピット内部はロディ・フレームMSと共通の標準的な仕様。また夜明けの地平線団においても、ヒューマンデブリに阿頼耶識を施術したパイロットがいるため、シートにシステム用コネクターを設けた阿頼耶識仕様のタイプもある。





コックピットハッチ

## 武装と装甲のチョイスに独自のカスタマイズが生きる

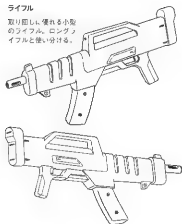
厄祭戦中期に誕生し、主に圏外圏向けの主力機として大量に生産されたロディ・フレーム。ペイロードの豊富さと機体の拡張性もあり、使用する勢力によって独特のカスタマイズを施されていることが特徴だ。

ガルム・ロディも、そうしたカスタムによって進化した独自のロディ・フレームの一種で、「夜明けの地平線団」などで運用されている機体である。カスタマイズ用に流通しているパーツや、中古パーツが豊富な機体だと考えられる。

ロディ・フレームの頑強さを活かしつつも、汎用性を殺すことなく、多彩な武器の運用が可能である。この点は同じ宇宙海賊ながら、デブリ帯を主な活動場所としたブルワーズで運用していた、空間戦闘に特化した重装甲タイプのマン・ロディとは、まったく異なる方向性の機体だ。

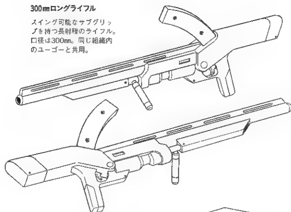
「夜明けの地平線団」の活動域は多岐にわたるため、極端に特化した性能の機体ではなく、様々な戦況に対応する汎用性も無視できなかったのだろう。実際に「夜明けの地平線団」は、火星の鉄華団本部を襲撃する際、ガルム・ロディを主戦力として投入し、なおかつ、宇宙空間の戦闘でも主力を担っていた。

ガルム・ロディはあらゆるニーズに対応するロディ・フレームの代表的な機体といえ、他勢力の機体との比較で、その運用目的が浮き彫りになってくる。



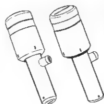
**ライフル**

取り回しに優れる小型のライフル。ロングライフルと使い分ける。



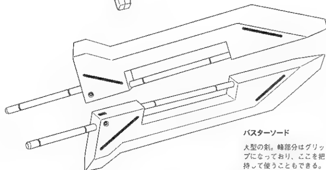
**300㎜ロングライフル**

スイング可能なサブグリップを持つ長射程のライフル。口径は300㎜。同じ組織内のユーゴーと共用。



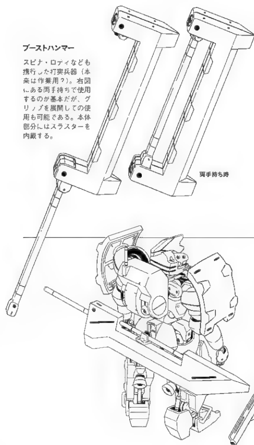
**手榴弾**

フロントアーマーの左右に装備している投擲兵器。ランドマン・ロディのものと異なり柄付きタイプ。



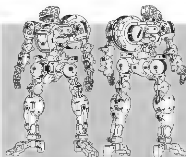
**バスターソード**

大型の剣。峰部分はグリップになっており、ここを把持して使うこともできる。




**ブーストハンマー**

スピナ・ロディなども携行した打突兵器（本来は作業用？）。右図にある両手持ちで使用するのが基本だが、グリップを展開しての使用も可能である。本体部分にはスラスターを内蔵する。



**ロディ・フレーム**

厄祭戦中期に大量生産されたMSフレームの1つで、突出した性能がない反面、汎用性や拡張性に秀でている。マン・ロディのような重装甲型から、スピナ・ロディやガルム・ロディのような汎用型までと、機体バリエーションも豊富だ。

**ガルム・ロディ指揮官機**

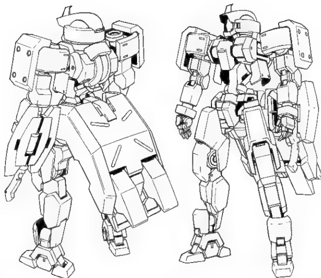
指揮官機と呼ばれる本機は、頭頂部のトサカ状のブレードアンテナ、両肩部にシールドを装備する点が外観上の一般機との違い。武装に関しては一般機との差異はなく、搭乗者の個性や戦況に合わせて選ばれる例が多いようだ。クリュセの採掘場を襲撃した、夜明けの地平線団のMS隊なとも銃火器などの装備類は共用されていた。

パイロット　ガラン・モッサ
所属　——

EB-04
# ゲイレール
GEIRAIL

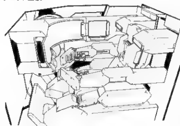


NO.
11

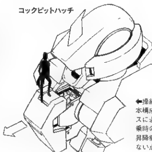


| | |
|---|---|
| フレーム | ゲイレール・フレーム |
| 型式番号 | EB-04 |
| 全高 | 17.9m |
| 本体重量 | 29.8t |
| 武装 | シールドアックス |
| | 120mmライフル |

コックピット全景

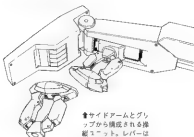


コックピットハッチ



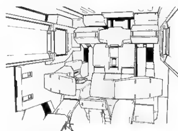
⬆操縦系統の基本構成はグレイズに近いが、搭乗時のシートの昇降機能を持たない点が異なる。

コントロールユニット

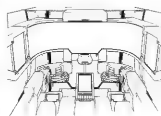


⬆サイドアームとグリップから構成される操縦ユニット。レバーは基部で回転し、自由度の高い動きが可能。

コックピットシート



⬆ガランが使用したゲイレールは、グレイズのコックピットに換装したものである。



正面モニター

## 旧量産機に見る約300年のモビルスーツ開発史の一端

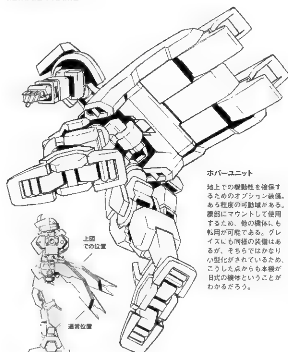
厄祭戦後、新規にモビルスーツ開発に着手したギャラルホルンは、対モビルアーマー戦を想定した機体ではなく、新時代の抑止力となる機体開発に乗り出した。

ゲイレールもその過程にある機体で、現主力機のグレイズの、ひと世代前の機体にあたる。そのルーツにあるのはヴァルキュリア・フレームであり、連綿と改良が重ねられてきた。グレイズで一つの完成形を迎えるが、ゲイレールにもその完成度の片鱗やコンセプトの共通性は見て取れる。特に汎用性の高さや武装の拡張性は、グレイズにもそのまま継承されているポイントだろう。

グレイズ配備後は大半が退役しているものの、一部は闇市場に流出し、ギャラルホルン以外の組織でも運用される例も珍しくはなかった。

ガラン・モッサもゲイレールを駆り、傭兵として各地を渡り歩いてきた。アーブラウとSAUの武力衝突に参戦しているが、彼の場合はラスタル・エリオンの指示で行動していたことから、素性を探られないよう、あえて旧型機を使用していた背景がある。しかもラスタルが手配した登録コードを抹消された試作機や、大破した個体のパーツを使用するなど、その偽装は徹底している

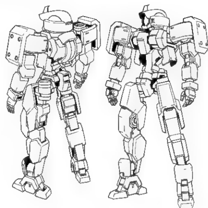
任務のために本機に搭乗したガランだが、歴戦の兵士である彼にとっては、慣れ親しんだ旧型の方が扱いやすかったかもしれない。



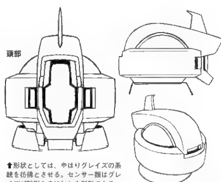

### ホバーユニット

地上での機動性を確保するためのオプション装備。ある程度の可動域がある。腰部にマウントして使用するため、他の機体にも転用が可能である。グレイズにも同様の装備はあるが、そちらではかなり小型化がされているため、こうした点からも本機が旧式の機体ということがわかるだろう。

ホバーユニットなし

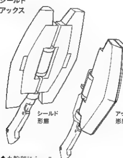


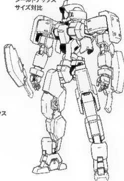
### 頭部



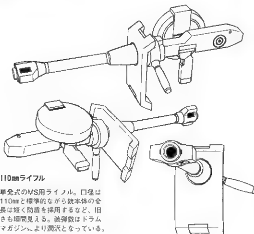
⬆形状としては、やはりグレイズの系統を彷彿とさせる。センサー類はグレイズが球形なのに対し方形型である。

### シールドアックス




⬆左腕部にシールドとしてマウントされる、ナタに近い格闘戦用兵装。小型で扱いが容易。

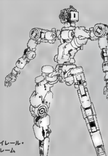


### 110㎜ライフル

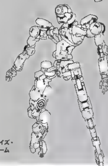
単発式のMS用ライフル。口径は110㎜と標準的ながら銃本体の全長は短く防盾を採用するなど、旧さも垣間見える。装弾数はドラムマガジンにより潤沢となっている。

### 新旧MS フレームのちがい

モビルスーツの世代としては、ゲイレールに続いて、グレイズが開発されたという経緯はあるものの、基本的な操縦系統や構成など両機に共通する点は多い。しかし腕部や脚部といった細部に目をやると、大きく形状が異なっているため、このことからも多くの時間をかけて機体の熟成や最適化が図られた様子がうかがえる。



ゲイレール・フレーム



グレイズ・フレーム

EB-04jc4

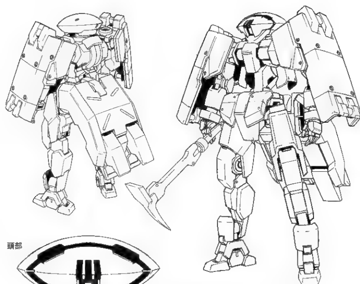
# ゲイレール・シャルフリヒター

GEIRAIL
SCHARFRICHTER

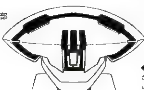
パイロット　傭兵隊兵士
所　属　――――

NO.
12

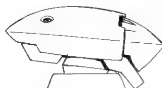
| | |
|---|---|
| フレーム | ゲイレール・フレーム |
| 型式番号 | EB-04jc4 |
| 全高 | 7.9m |
| 本体重量 | 33.5t |
| 武装 | ピッケル |
| | クロウシ　ルト |
| | 10mmライフル |
| | ラントメイス |



頭部



←ゲイレールの姉妹機ではあるが、頭部全体は装甲で覆われているため、印象が大きく異なる。



クロウシールド

重装甲による防御力を重視したシャルフリヒターの防御装備。両肩に装備され、内側に格闘戦用のクロウが内蔵される。

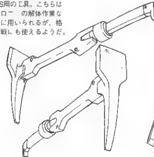
ランドメイス



➡本来はMSを用いた工事用の道具。ツルハシのように使用すると思われる。MSの全高以上の長さがある。

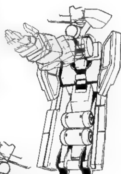
ピッケル

ランドメイスと同様のMS用の工具。こちらはコロニ　の解体作業などに用いられるが、格闘戦にも使えるようだ。



ハンドグレネード





⬅⬆シールドの裏側はフックとしても機能する。ハンドグレネード(×2)や、ライフル用の予備のマガジンなどを懸架することができる。

## 処刑人の名を冠された ゲイレールの姉妹機

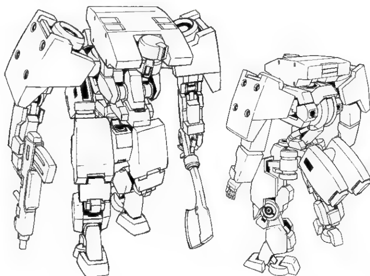
EB-06グレイズ登場以前に主力機として運用されていたEB 04ゲイレールは、モビルスーツとして様々な可能性が検討、模索されていた。

姉妹機に位置づけられるEB 04jc4ゲイレール・シャルフリヒターも、重装甲と重装備という点を重視した機体として誕生した、ゲイレールのバリエーション機体である。極めてスタンダードかつシンプルな汎用型のゲイレールとは違い、巨大な頭部ユニットの形状や、両肩部に装備されたクロウを内蔵した大型シールド、ホバーユニットを標準装備とするその姿は、別機体であるかのような印象を抱かせる。

武装などは、基本的にゲイレールと共通のものを使用する。また、この時代ではモビルスーツとしての武装が確立しきっていないのか、コロニー建設作業などに用いられる工具を武器として使用するケースも珍しくはなかった。

地球圏ではモビルスーツだけでなく、兵器そのものの流通が制限されているのは想像に難くなく、使用できるものは何でも使う、という状況なのかもしれない。

この機体は、ガラン・モッサ率いる傭兵部隊にも配備されており、アーブラウ対SAUの武力衝突にも投入されている。名称のシャルフリヒターとは、ドイツ語で「処刑人」を意味する。ランドメイスを構え、肩のクロウシールドを装備した姿が、処刑人を連想させるのだろう。



AEB-06L

# フレック・グレイズ

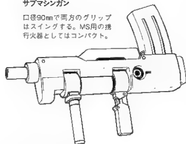
HLOEKK GRAZE

パイロット　アーブラウ兵士
アリアンロッド艦隊兵士
ほか

所　属　アーブラウ
ギャラルホルン
ほか

NO.
13

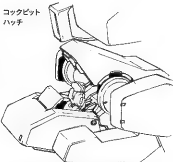
| | |
|---|---|
| フレーム | グレイズ・フレーム |
| 型式番号 | AEB-06L |
| 全　高 | 3.8m |
| 本体重量 | 25.2t |
| 武　装 | 小型アックス |
| | サブマシンガン |
| | 頭部ミサイルポッド |



**サブマシンガン**

口径90㎜で両方のグリップはスイングする。MS用の携行火器としてはコンパクト。

**コックピットハッチ**

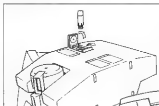


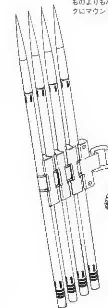
⬆コックピットそのものはギャラルホルンのMSと同系統だが、搭乗時のシートの移動法は　昇降式ではなく水平スライド式である。

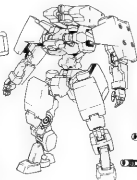
**小型アックス**

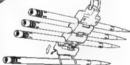
格闘戦用の武器でグレイズのものよりも小型。腰部のフックにマウントできる。

**頭部ミサイルポッド**









**ダインスレイヴ弾帯との対比**

廉価版MSであるフレック・グレイズは、本来はあまり戦闘向きとは言い難い機体だ。しかしダインスレイヴの弾体装填作業などには十分に対応可能である。長大なダインスレイヴの弾帯には移送用グリップがある。

## 新たな時代を象徴する簡易量産型のグレイズ

EB-06グレイズの派生機の一種であり、ギャラルホルンが各経済圏用に開発した輸出モデルである。地球外縁軌道統制統合艦隊司令のマクギリス・ファリドがこれを推進し、各経済圏への輸出が開始された。

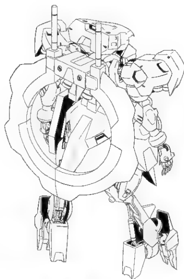
ただし、グレイズの名を冠されているものの、フレームそのものは簡略化されており、全般的に小型化されている。これにより、十分な性能を発揮できないと考えられ、オリジナルのグレイズの性能には遠く及ばない、モンキーモデルである。

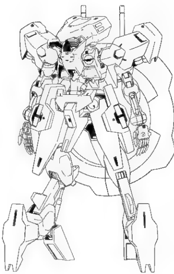
しかし、ウェポンベイと一体化した頭部ユニットなど、装備面で合理化されている部分もあり、実戦経験のない経済圏に輸出するモデルとしては十分な性能と考えられたのかもしれない。

曲がりなりにも主力機、グレイズの名を冠する機体を輸出することは、ギャラルホルン内でも賛否が分かれたと考えられる。その一方でグレイズという名称は、性能に関係なく、それだけで抑止力となる可能性もあったかもしれない。

もし鉄華団地球支部が発展し、STH-16獅電のアピールが成功していたら、経済圏への輸出モデルとして、両機は直接的なライバルとなった可能性も考えられなくもない。

いずれにせよ「マクギリス・ファリド事件」により、各経済圏による軍備保有の機運は縮小したため、フレック・グレイズが今後どのような発展を遂げるのかは不透明だろう。



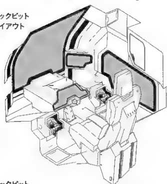


パイロット　サンドバル・ロイター ほか
所属　夜明けの地平線団

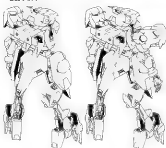
## IPP-66305
# ユーゴー
HUGO

NO.14

コックピットレイアウト

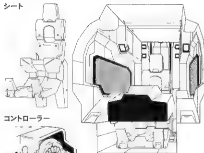


右腕オミット

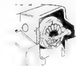


| | |
|---|---|
| フレーム | ヘキサ・フレーム |
| 型式番号 | IPP-66305 |
| 全高 | 9.7m |
| 本体重量 | 29.9t |
| 武装 | 円月刀 |
| | 0mmマシンガン |
| | バスタ ソ ド |
| | 300mmロングライフル |
| | アンカー射出クロー |

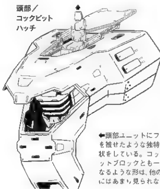
コックピットシート



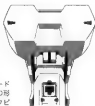
コントローラー



頭部／コックピットハッチ



⬅頭部ユニットにフードを被せたような独特の形状をしている。コックピットブロックとも一体になるような形は、他のMSにはあまり見られない。



## 装甲を削ぎ落しつかみ取った機動性

ユーゴーはヘキサ・フレームを採用したモビルスーツで、ロディ・フレームと同様、厄祭戦中期に開発され普及した機体だ。ロディ・フレームが重装甲とペイロードの高さ、扱いやすさが特徴的なことに対し、ヘキサ・フレームは軽量化を推し進め、優れた機動性を実現した

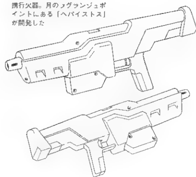
だが軽量、高機動化は諸刃の剣でもあり、耐弾性は他のフレームより低めである。こうした弱点を補うため、主に集団で中近距離での支援戦闘を行うのが基本であった。それでも厄祭戦では多くの機体が撃墜され、ロディ・フレームと比較して、残存する機体数は少ないという。

空間戦闘用のユーゴーの特徴は、脚部が逆関節構造となっていることで、他のフレームよりも格闘戦で活用できる形状となっている。一方でコックピット位置は、一般的な胸部ではなく頭部に設けられていることから、緊急時の脱出が容易で生存性は意外にも高いという。

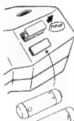
残存機体の中でも、その機動性を好むパイロットからの支持は根強く、「夜明けの地平線団」のリーダー、サンドバル・ロイターや幹部クラスが搭乗した。同組織ではアンカー射出クローや円月刀といった、オリジナルの武装を装備している機体もある。またテイワズ傘下のジャスレイ・ドノミコルスが率いている企業、JPTトラストでも、本機の運用が確認されている

### 110㎜マシンガン

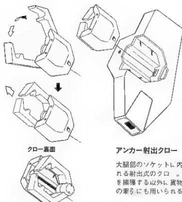
携行火器。月のメグランジュポイントにある「ヘパイストス」が開発した



### 顳部ミサイル




⬆側頭部には片側2基ずつ合計4基のミサイル発射筒を備えている。使用時にはハッチが展開する。



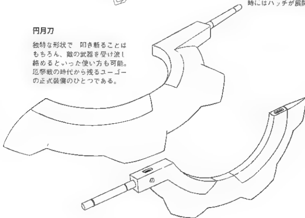
クロー裏面

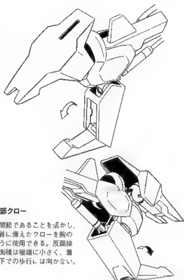
### アンカー射出クロー

大腿部のソケットに内蔵される射出式のクロ　。相手を捕獲する以外に貨物などの牽引にも用いられる。

### 円月刀

独特な形状で　叩き斬ることはもちろん、敵の武器を受け流し絡めるといった使い方も可能。厄祭戦の時代から残るユーゴーの正式装備のひとつである。





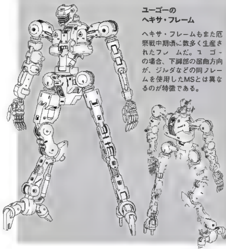
### 双子の機体

サンドバル・ロイターの腹心である、双子の搭乗していた機体。サンドバルとは機体色が異なり、ガルム・ロディも携行していたロングライフルとバスターソードを装備する。



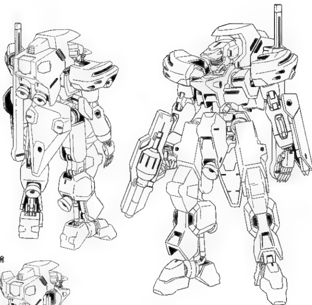
### 脚部クロー

逆関節であることを活かし、足首に備えたクローを腕のように使用できる。反面接地面積は極端に小さく、重力下での歩行には向かない。



### ユーゴーの
### ヘキサ・フレーム

ヘキサ・フレームもまた厄祭戦中期頃に数多く生産されたフレ　ムだ。ユ　ゴ　の場合、下脚部の屈曲方向が、ジルダなどの同フレームを使用したMSとは異なるのが特徴である。

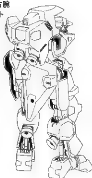


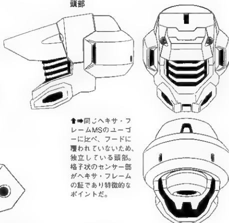
## IPP-0032S
# ジルダ SAU仕様
GILDA SAU

NO. 15

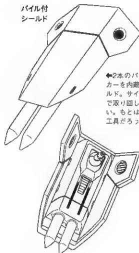
パイロット　SAU軍兵士
所　　属　SAU

| | |
|---|---|
| フレーム | ヘキサ・フレーム |
| 型式番号 | PP-0032S |
| 全　高 | 9.8m |
| 本体重量 | 29.7t |
| 武　装 | ソードクラブ |
| | ライフル |
| | パイル付シールド |

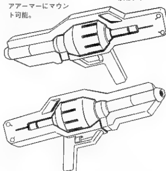



⬆➡同じヘキサ・フレームMSのユーゴーに比べ、フードに覆われていないため、独立している頭部。格子状のセンサー部がヘキサ・フレームの証であり特徴的なポイントだ。




⬅2本のパイルバンカーを内蔵するシールド。サイズも小型で取り回しがしやすい。もとは作業用の工具だろうか？




⬇ライフルというより大型ハンドガンのような携行火器。リアアーマーにマウント可能。

## 厄祭戦を乗り越えた ジルダのポテンシャル

IPP-0032ジルダは、ヘキサ・フレームのバリエーション機である。経済圏の軍備保有への機運が高まる中で、各陣営はギャラルホルンから提供されるAEB-06Lフレック・グレイズの導入に頼るだけではなく、独自調達の道を模索するのも珍しくはなかった。その一例が厄祭戦時代の機体の再利用、再整備である。

ジルダはSAUやオセアニア連邦で導入された厄祭戦時代のモビルスーツだが、軍隊規模で運用するには、残存数が少ないといわれるヘキサ・フレームはあまり適していないと考えられる。だが、これ以外にも多様な機体が投入、動員されている点から鑑みると、各経済圏での軍備拡張の動きは、まだまだ手探り状態だったのだろう。同じヘキサ・フレームのIPP-66305ユーゴーとの違いは、頭部ユニットにある。ユーゴーの場合、ヘルメットのようにすっぽりと頭部を覆う形状だが、ジルダは後頭部をカバーする程度に留まっている。

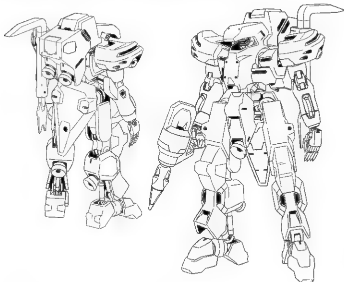
一方、コックピットブロックが頭部に位置しているのは、ヘキサ・フレーム共通の構造といえるものの、乗降時のハッチやシートの展開方法など細部では異なる部分も多い。

また脚部フレームは、ユーゴーのような、いわゆる「鳥脚」のような逆関節形状ではなく、通常の形態となっているため、汎用性も高く陸上での運用にも対応する。



### ソードクラブ

文字通り、剣（ソード）とクラブ（棍棒）を足して割ったような形状。格闘戦用の装備だが、先端部にスリッド状のモールドなどがあり、正確な用途は不明。またバックパック側面にマウント可能。



IPP-0032

## ジルダ 一般機

GILDA

所　属　オセアニア連邦

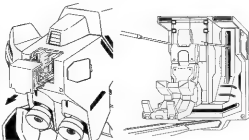
NO. 16

| | |
|---|---|
| フレーム | ヘキサ・フレーム |
| 型式番号 | IPP-0032 |
| 全　高 | 9.8m |
| 本体重量 | 29.7t |
| 武　装 | クロウ・バー |
| | ワイヤー・ガン |

### 沸きあがる反乱の意思が体制を揺るがす刃となる

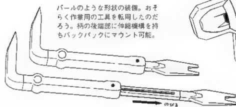
ドルトコロニーの事件以降、各コロニーでも独立の機運が高まり、暴動が発生していた。その際、コロニー作業用のモビルスーツが兵力として用いられることも珍しくなかった。IPP 0032ジルダも本来はコロニー作業用の一種で、ワイヤー・ガンやクロウ・バーといった装備も、そうした作業に用いられる工具の類である。暴動に際し武器として転用が図られているものの、急場感は否めず純粋な戦闘用モビルスーツが持つ装備に太刀打ちできるものではなかった。こうした装備面ではSAUで運用されていたジルダの方が恵まれているのかもしれない。

ただ作業用とはいえ、ジルダも元を辿れば戦闘用の機体であり、武器などの装備類さえ整っているならば、戦闘用モビルスーツとしてのポテンシャルは発揮できただろう。もっとも、そこには訓練された人員の調達という項目が含まれているのは、いうまでもない。



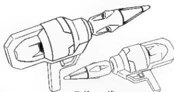
**コックピットハッチ**

ヘキサ・フレームのMSは頭部にコックピットを備える機体が多い。リアクターの収容方法に起因するようだが、生存性向上にも寄与していると思われる。操縦シートは後頭部のハッチ開閉と連動する形で水平スライドする。




**クロウ・バー**

バールのような形状の装備。おそらく作業用の工具を転用したのだろう。柄の後端部に伸縮機構を持ちバックパックにマウント可能。

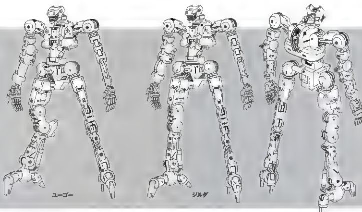


**ワイヤー・ガン**

ワイヤー付アンカーを射出する銃。アンカー部先端にはスラスター(3基）とツメがある。クロウ・バー同様に作業用工具と思われる。

**ヘキサ・フレームのバリエーション**

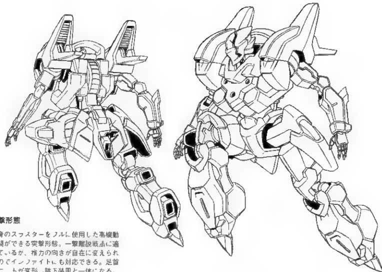
スピナ・ロディなどのロディ・フレーム採用MSと同様に、厄祭戦時に大量生産されたMS用フレームのヘキサ・フレーム。フレームそのものの可動域の変更や拡張性もあり、採用機やその派生機も多い。夜明けの地平線団が用いていたユーゴーなどでは、脚部クローの動作トルク増大のため、膝裏部分に補助モーターの取り付けが可能だった(逆関節なのはそのため)。右に比較としてユーゴーとジルダのフレームを掲載したが、基本的形状には変わりがない。



パイロット　ラフタ・フランクランド ほか
所属　テイワズ／鉄華団

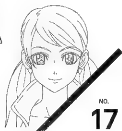


STH-20
# 辟邪（ヘキジャ）
HEKIJA

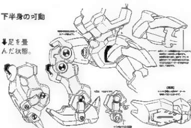


**突撃形態**

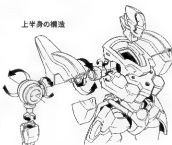
全身のスラスターをフルに使用した高機動戦闘ができる突撃形態。一撃離脱戦法に適しているが、推力の向きが自在に変えられるのでインファイトにも対応できる。足首ユニットが変形し膝下装甲と一体になる。



NO. 17

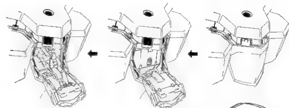



**下半身の可動**



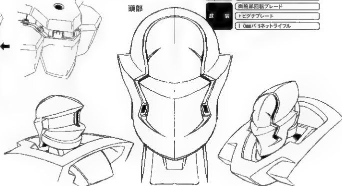
**上半身の構造**

| | |
|---|---|
| フレーム | |
| 型式番号 | STH-20 |
| 全高 | 18.3m |
| 本体重量 | 32.9t |
| 武装 | 両腕部回転ブレード |
| | トビグチブレード |
| | 1 0mmバヨネットライフル |



**コックピット機構**

胸部上面装甲がハッチのロックを兼ねており、それが上昇するとロックが外れ、中央部のハッチも開き、連動して内部ハッチが開きシートがスライドして出てくる。辟邪はこれまでのテイワズ製MSとはフレームも違うためか、各部機構も異なっている。



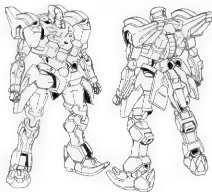
**頭部**

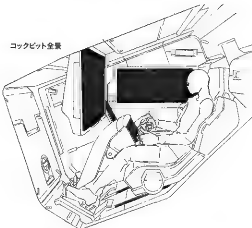
## 百錬＋百里の融合に託したテイワズの未来

テイワズが独自に進めているモビルスーツ開発の中で、新たなステージへのステップアップを予感させる機体といえるのが、このSTH・20辟邪である。

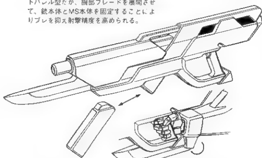
普及型のイオ・フレーム採用機として位置付けられているSTH・16獅電とは明らかに別ラインの機体といえ、より上位に位置する高性能モビルスーツとして開発が進められた。開発コンセプトはその機体形状からもわかるように、テイワズ初期の機体であるSTH 05百錬の高出力と、STH 14s百里の高機動性の両立を目指している。全体的なシルエットは、まさに両機を融合した新世代機といえる姿だ。通常時は百錬のように運用され、突撃形態などの特殊機能を発動する際には、フレームや機体の一部に組み込まれた可変機構を作動させることにより、百里同様に形状を変化させる。

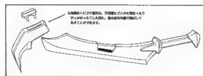
単純に量産化を推し進めた獅電とは異なり、辟邪の場合、テイワズとしての技術の底上げや、陣営の未来に目を向けたかのような、理想的な性能を有したモビルスーツを目指しているかのような意図も感じ取れる。こうした組織として、一見すると過剰とも思える高性能モビルスーツの開発を行う裏には、テイワズが居を構えている圏外圏の抱える、ヒューマンデブリ対策が大きな要因としてある。ヒューマンデブリに阿頼耶識を施術すれば、短期間でもパイロット





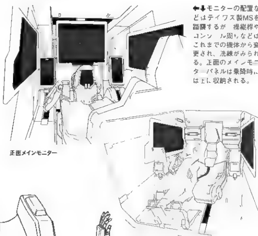
コックピット全景





110㎜バヨネットライフル

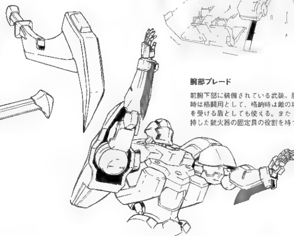
バヨネット（銃剣）付きライフル。ショートバレル型だが、腕部ブレードを展開させて、銃本体とMS本体を固定することによりブレを抑え射撃精度を高められる。



コックピットレイアウト

正面メインモニター

←↓モニターの配置などはテイワズ製MSを踏襲するが、操縦桿やコンソール周りなどはこれまでの機体から変更され、洗練がみられる。正面のメインモニターパネルは乗降時には上に収納される。



腕部ブレード

前腕下部に装備されている武装。展開時は格闘用として、格納時は敵の攻撃を受ける盾としても使える。また、把持した銃火器の固定具の役割を持つ。

トビグチブレード

ナタと鳶口（物を引っ掛け手繰り寄せたりするための道具）を組み合わせた外観の近接戦闘用の武器。先端の鳶口部分は敵に食い込むなどの不測の事態においては、先端の留め具を爆砕してパージできる。現段階では試験運用中の武装である。

として恐るべきポテンシャルを発揮させられる。
鉄華団の活躍により、皮肉にも少年兵やヒューマンデブリの能力が再認識されたこともあり、阿頼耶識を持つパイロットが増加傾向にある中、それに対抗するコンセプトを次世代機に投入するのは至極当然の帰結であった。

だが高性能化を求めた結果、開発には時間を要し、数機のテスト機体の導入に現状は留まっている。そのうち2機の辟邪はタービンズへと送られ、ラフタ・フランクランドとアジー・グルミンの手によって、実戦形式でデータを収集し、完成度を高めていった。後に同機体を受領した鉄華団のハッシュ・ミディは、その扱いやすさと優れた操縦性に感嘆している。パイロットの負担を軽減するという点も、阿頼耶識パイロット対策のためには重要なポイントだったのだろう。

最終的に火星の鉄華団本部での最終決戦にも投入されたが、地上戦でのデータ不足により、ここでは苦戦を強いられた。「マクギリス・ファリド事件」後、火星連合とクーデリアの後ろ盾を任されたテイワズは、今後ギャラルホルン火星支部が担っていた圏外圏の警備任務までを担当する可能性もある。

そうした場合、圏外圏の宇宙海賊や、荒くれ者たちを圧倒するために、高性能モビルスーツはなくてはならない存在となる。本当の意味で辟邪が必要とされる時代は、これからスタートするのだ



EB-08 / EB-08s

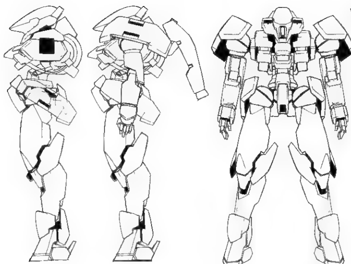
## レギンレイズ
（一般機／指揮官機）

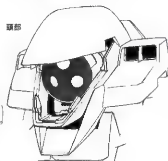
REGINLAZE

パイロット　ギャラルホルン兵士
所　　属　ギャラルホルン

NO. 18

| | |
|---|---|
| フレーム | レギンレイズ・フレーム |
| 型式番号 | EB-08 |
| 全　高 | 18.5m |
| 本体重量 | 3 9t |
| 武　装 | GR-W11 130㎜ライフル |
| | GR-E11 ガントレット、他 |

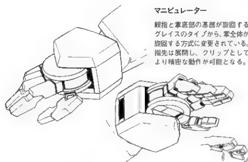






頭部

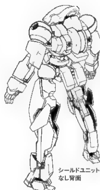
⬆センサ　展開時



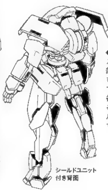
マニピュレーター

親指と掌底部の基部が旋回するグレイズのタイプから、掌全体が旋回する方式に変更されている。指先は展開し、クリップとして、より精密な動作が可能となる。

⬆マニピュレータ　指先の展開。

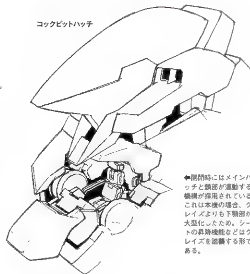


シールドユニットなし背面



シールドユニット付き背面

⬅レギンレイズのリアビュー。肩部と腰部シールドユニットを外したのが左の図で、そこには球形の各関節部が見て取れるだろう。全体のシルエットも、かなりマッシブな印象。



コックピットハッチ

⬅開閉時にはメインハッチと頭部が連動する機構が採用されている。これは本機の場合、グレイズよりも下顎部が大型化したため。シートの昇降機能などはグレイズを踏襲する形である。

### 戦後培われたコンセプトを次世代に継承する使命

ギャラルホルンの主力機、EB-06グレイズは、同軍のモビルスーツ開発コンセプトの完成形といえ、しばらくは新型機開発の必要性はないとまでいわれていた。

治安維持を主体とする組織にとっての主力モビルスーツとは、厄祭戦時と異なり、存在自体が抑止力として機能していればよく、さらにパイロットごとの実力差を問わず安定した性能を維持し、旧型機を圧倒できればよかった。

だが、鉄華団が引き起こしたエドモントンでの戦いで、従来的な考え方は根底から覆されることになる。これまでギャラルホルンがモビルスーツ開発で重視していた、機体性能、操縦性、運用性を含めた総合的なコンセプトの向上は、鉄華団が擁したガンダム・フレームの前には意味をなさなかった。以前より熟練パイロットからは、グレイズよりも突出した性能を求める意見があったことは事実で、一部のパイロットがEB-05sシュヴァルベ・グレイズに搭乗していたのは、わかりやすい例といえるだろう。

こうした点を踏まえて開発されたEB-08レギンレイズは、数ある進化の方向性から、対モビルスーツ戦闘の向上に主眼を置いたプランが採用された。そのために重火力、重装備、高出力という3本柱が目標とされ、フレーム強度の再計算や、過去のデータをフィードバックするとい

### マルチウェポンパック











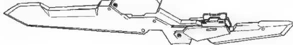






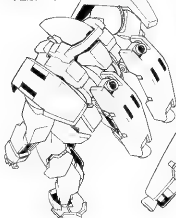





⬆ライフル本体に、各種装備を取り付けることで、射撃から格闘戦まで対応可能なウェポンパック。ライフルの口径もアップし、威力が向上。マガジンは銃本体の右側に付く。多彩な用途を非常にシステマチックに実現した、対MS戦を意識した兵装といえる。

### 宇宙用ブースター

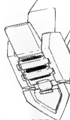


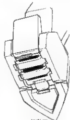
⬅⬇グレイズのものと比べると、アームによる接続方式は同様ながら、スラスター本体を装甲で覆ったような形状に改められている。アームの可動軸も増設され、フレキシブルな動きが可能となった。

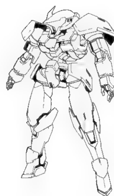
ブースター本体

### 足裏

かかと部分のパーツは展開式になっており、駐機時には展開して接地面積を増やし安定化を図っている。



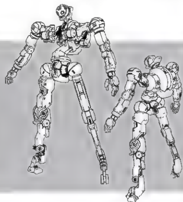



### レギンレイズ 指揮官機

頭頂前部に長距離通信用のブレードアンテナを備えた、指揮官用の機体である。レギンレイズ自体の数はまだ少ないながら、グレイズの後継機らしく指揮官用の機体も用意されている。本機の型式番号は末尾に「s」の付いたEB-08sが割り振られている。

### レギンレイズ・フレーム

胸部中央にコックピットブロックを収容する点は変わりないが、肩部や大腿部など大トルクが必要な部位の関節部分が球形となっている他、グレイズ・フレームよりもさらに洗練が進み、最適化が図られている。頭部のセンサー部分もグレイズでは大型単眼式だったが、本機では3つの複眼型に変更されている。



った措置が取られている。

その一方、ベースとなるグレイズ・フレームの良好さは損なわず、パーツ点数を抑え、メンテナンス性やコストダウンにも貢献している。次期主力機としての可能性を秘めたレギンレイズだが、まだ生産が本格的にスタートした段階に過ぎず、初期ロールアウトは18機のみ。そのすべてが月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドに配備されている。

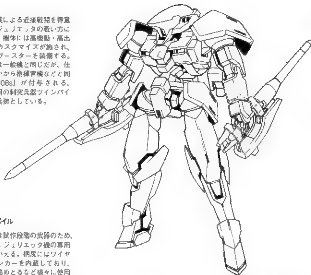
またパイロット個々の特性に合わせた要求への対応力もグレイズより拡大しており、例えばジュリエッタ機は、機動性と出力の向上に特化した近接戦闘仕様にカスタマイズされている。そのコンセプトをさらに推し進めた高機動機であるレギンレイズ・ジュリアのベースとなったのももちろんレギンレイズであり、その設計的余裕を感じさせる。

一般兵であっても、誰でも抑止力になるというギャラルホルンが目指したモビルスーツ開発コンセプトと、パイロットの個性に特化するガンダム・フレーム的な方向性は、相反するものに見えるが、両者のバランスを上手く両立させたのがレギンレイズといえるだろう。

「マクギリス・ファリド事件」以降、より民主的な組織へと生まれ変わったギャラルホルンの式典においても、象徴的に展示されていたのはレギンレイズだった。

組織としてギャラルホルンの体制が盤石である限り、グレイズ、そしてレギンレイズと続く系譜は受け継がれていくのだろう。

➡白兵戦による近接戦闘を得意とするジュリエッタの戦い方に合わせ、機体には高機動・高出力化のカスタマイズが施され、宇宙用ブースターを装備する。外観上は一般機と同じだが、仕様の違いから指揮官機などと同じ「EB-08s」が付与される。格闘戦用の刺突兵器ツインパイルを主兵装としている。



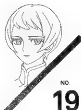


EB-08s

## レギンレイズ

### ジュリエッタ機

REGINLAZE



パイロット　ジュリエッタ・ジュリス

所　属　ギャラルホルン

NO. 19

| 武装 | |
|---|---|
| | 腕部機関砲 |
| | ツインパイル |

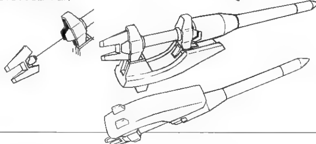
### ジュリエッタの特性を活かし高出力+近接戦闘に特化

EB-08レギンレイズをベースに、アリアンロッド艦隊所属のパイロット、ジュリエッタ・ジュリスの要望を反映したカスタマイズ機。近接戦闘を重視し、さらなる高出力化と、機動性の向上を目指した。また武装には試作兵器のツインパイルなどを採用している。

鉄華団のASW-G-08ガンダム・バルバトスルプスとの戦闘でも互角の戦いを見せ、機体コンセプトの有用性と、ジュリエッタのパイロットとしての資質を証明した

**ツインパイル**

現状では試作段階の武器のため、実質的にジュリエッタ機の専用装備といえる。柄尻にはワイヤー付アンカーを内蔵しており、相手を絡めとるなど様々に使用できる。



---




➡指揮官用機に、搭乗者であるイオクのパーソナルカラーの黒系のカラーリングが施されている。

⬆長距離射撃用の電磁砲。クノェセ郊外で発生したMA暴走事件の際、イオクが持ち出した。

➡イオクの性格が色濃く反映されたと思われる格闘戦用の質量兵器。形状はグレイズリッターと同型のもの。



EB-08s

## レギンレイズ

### イオク機

REGINLAZE



パイロット　イオク・クジャン

所　属　ギャラルホルン

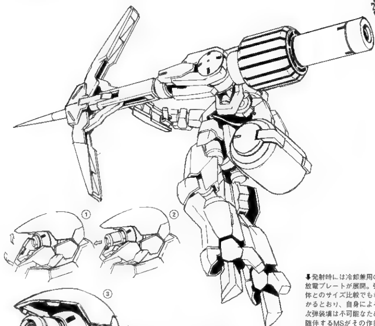
NO. 20

| 武装 | |
|---|---|
| | ナイトブレード |
| | 長距離レールガン |

### 部下の進言のもとに選択された長距離支援型

セブンスターズのクジャン家当主、イオク・クジャンが搭乗するレギンレイズ。長距離支援用に特化したタイプで、試作段階ではあるが長距離支援用レールガンを携行している。そもそも支援型への仕様変更は、クジャン家に仕える部下の進言によるもので、当主を危険な前線へ送らないための配慮ともいえる。

近接戦闘に特化しているジュリエッタ機とは、まったく異なる方向性といえ、レギンレイズのコンセプトの柔軟性がうかがえる。



## ダインスレイヴ仕様 グレイズ

GRAZE

NO. **21**

パイロット　アリアンロッド艦隊兵士
所　　属　ギャラルホルン

| | |
|---|---|
| フレーム | グレイズ・フレーム |
| 型式番号 | |
| 全　高 | — |
| 本体重量 | |

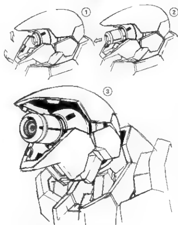
### 禁忌をよみがえらせる ダインスレイヴ運用機

厄祭戦時代に対モビルアーマー戦の切り札として運用されていた質量兵器ダインスレイヴ。

戦後は他勢力に渡ることを恐れたギャラルホルンが、意図的に禁止兵器としてきた。だがモビルアーマーの復活など、不測の事態を想定して、ダインスレイヴを稼働できる体制が維持されていたことは言うまでもない。

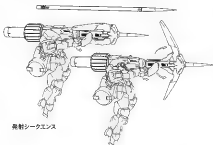
このダインスレイヴの運用に特化した専用機体は、EB-06グレイズをベースとした移動砲台と呼べる機体である。左腕部はダインスレイヴ射撃用の電磁投射砲へと置換され、頭部には精密射撃用のセンサーが採用されている。なおダインスレイヴ弾頭の次弾装填や給弾作業は、部隊に帯同するAEB-06Lフレック・グレイズによって行われる。

⬇発射時には冷却兼用の放電プレートが展開。弾体とのサイズ比較でもわかるとおり、自身による次弾装填は不可能なため、随伴するMSがその作業を担っている。



**センサー展開時**

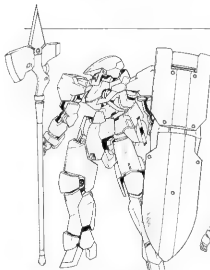
頭部には長距離射撃専用の望遠センサーが内蔵され、射撃時に展開する。通常型のグレイズとは異なる部分でもある。



**弾体サイズ対比**

**発射シークエンス**

---



| | |
|---|---|
| フレーム | グレイズ・フレーム |
| 型式番号 | EB-06Q |
| 武　装 | 専用大型ハルバード |
| | 大型シールド |

**頭部**

通常のグレイズと比べ、マスク部分のチンガードが特徴的。MSによる近接戦闘を主眼に置いた装備だろう。

**専用大型ハルバード**

## EB-06Q グレイズシルト

GRAZE SCHILD

NO. **22**

パイロット　アリアンロッド艦隊兵士
所　　属　ギャラルホルン

アリアンロッド艦隊が運用するグレイズのカスタム機で、大型の専用シールドとハルバードを装備した機体。重力下における都市や敵拠点の制圧を主な任務とし、集団戦闘を得意とする。火星本部に立て籠る鉄華団への攻撃時、前衛を務めた。その際、砲撃などの火力支援はモビルワーカー部隊が担った。なお、「シルト」はドイツ語で盾の意。

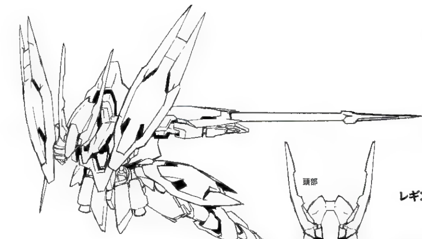
パイロット　ジュリエッタ・ジュリス
所属　ギャラルホルン

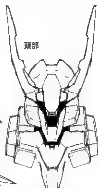


EB-08jjc
# レギンレイズ・ジュリア
REGINLAZE JULIA



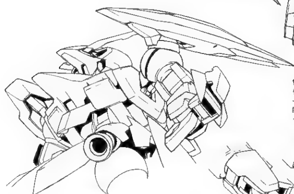
NO.
**23**





**頭部**

⬆両側頭部のセンサ　から突き出た「ツノ（ブレードアンテナ）」が特徴的である。正面のシルエットは竜のようだ。



| | |
|---|---|
| フレーム | レギンレイズ・フレーム |
| 型式番号 | EB-08jjc |
| 全高 | 29.9m |
| 本体重量 | 43.3t |
| 武装 | ジュリアンソ ド |

**マニピュレータークロー**

携行式の武器類を扱わないためか、マニピュレ ・ターもクロー式で機能も必要最低限に把持する程度。

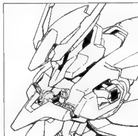


**脚部の展開**

⬅脚部ブースターユニットは大腿部のバインダーを介し足首部分（着陸脚）から分離、展開が可能。イメージとしては高ゲタを履いている[illegible]じだ。

➡胸部装甲の形状は大きく異なっているものの　機体の基本的なハッチの開閉機構などは、ベース機であるレギンレイズと同様である。

**コックピットハッチ**



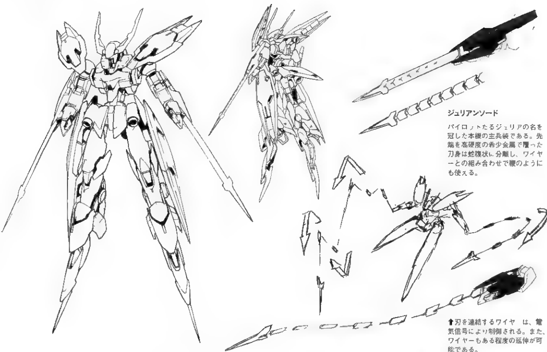
## 機動性を極限にまで追及し恐るべき「悪魔」に抗う

激化するモビルスーツ戦に対応し、現主力モビルスーツであるグレイズの進化系としてギャラルホルンが導入したのがレギンレイズであった。だがガンダム・バルバトスをはじめとするガンダム・フレームの力は、想定を上回っていた。

そのため、みずから築いた厄祭戦後約300年の歴史を肯定し、かつ阿頼耶識をも搭載した強敵を制することができる、新たなるグレイズおよびレギンレイズの系譜が必要だったのだ。

アリアンロッド艦隊のヤマジン・トーカ技術部長らの開発チームを中心に、レギンレイズのさらなる性能向上を目指した方向性が模索される中で、特に高出力、高機動戦闘を目的として導き出された進化形が、レギンレイズ・ジュリアである。試験パイロットにジュリエッタ・ジュリスが内定した際に、試作機におけるギャラルホルンの慣例（機体名称の一部にパイロットの名前を取り入れる）に倣って、レギンレイズ・ジュリアと名付けられた。

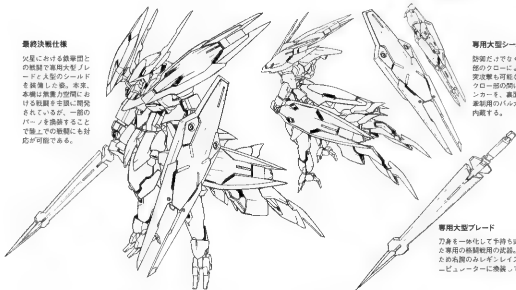
汎用型のグレイズや、レギンレイズには、「誰にでも扱いやすい性能」というコンセプトが根底にあるが、ジュリアは真逆の設計思想を取り入れている。すなわち高い技量を持つパイロットの搭乗を前提として、扱いやすさを犠牲にし、性能向上を目論むというものだ。それはガンダム・フレームのコンセプトにも近いもの



**ジュリアンソード**

パイロットたるジュリアの名を冠した本機の主兵装である。先端を高硬度の希少金属で覆った刀身は蛇腹状に分離し、ワイヤーとの組み合わせで鞭のようにも使える。

↑刃を連結するワイヤーは、電気信号により制御される。また、ワイヤーもある程度の延伸が可能である。



**最終決戦仕様**

火星における鉄華団との戦闘で専用大型ブレードと大型のシールドを装備した姿。本来、本機は無重力空間における戦闘を主眼に開発されているが、一部のパーツを換装することで陸上での戦闘にも対応が可能である。

**専用大型シールド**

防御だけでなく先端部のクローによる打突攻撃も可能な装備。クロー部の間にはアンカーを、裏面には牽制用のバルカンを内蔵する。

**専用大型ブレード**

刀身を一体化して手持ち式にした専用の格闘戦用の武器。そのため右腕のみレギンレイズのマニピュレーターに換装している。

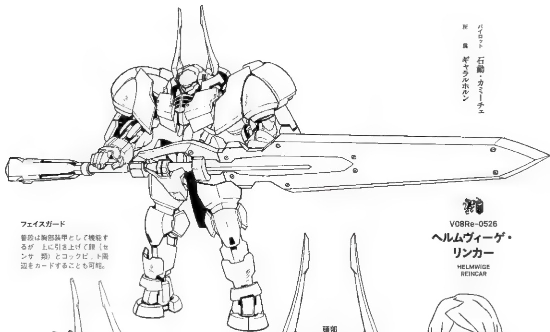
ともいえる。

脚部フレームから延長するように増設されたメインスラスターをはじめ、各部に推進器を増設した姿は、フレーム性能の極限にまで機動性の向上が図られたことを想像させる。パイロットの身体感覚に寄せて、機体の四肢を延長すること自体は珍しくなく、グレイズ・アインでもその有用性は証明されている。本機は阿頼耶識非搭載ではあるが、グレイズ・アインの戦闘データが様々に反映された。

特徴的なジュリアンソードは、本機の突出した機動性を損なわないための空間戦闘用武装と考えられる。鞭のように変化するウィップモードでは、高速移動しながらでも格闘武器による攻撃を実現した。機体にはマニピュレーターではなく、クローが装備される点も、他の武装は使わず、ジュリアンソードによる高速戦闘に割り切った仕様であることをうかがわせる。

その一方、ベースはレギンレイズ・フレームであるため、腕部の換装や脚部構造の展開により、様々な戦況に対応するフレキシビリティも併せ持っている。実際に火星での鉄華団との最終決戦では、脚部ユニットを展開し地上戦闘用とし、通常マニピュレーターと専用大型ブレードを装備した仕様で臨んでいる。

この戦いで結果的にガンダム・バルバトスの最期を見届ける役目となったことで、レギンレイズ・ジュリアは歴史に名を残す機体になったといえるだろう。



パイロット　石動・カミーチェ
所属　ギャラルホルン

フェイスガード

普段は胸部装甲として機能するが　上に引き上げて頭（センサ　類）とコックピ　ト周辺をカードすることも可能。



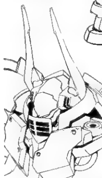
V08Re-0526

# ヘルムヴィーゲ・リンカー

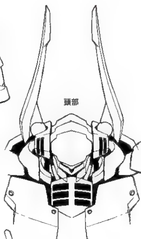
HELMWIGE REINCAR

NO. 24

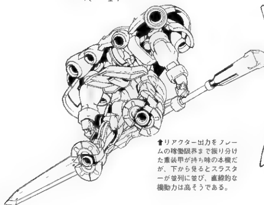




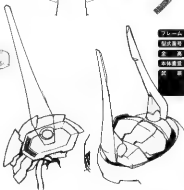





| | |
|---|---|
| フレーム | ヴァルキュリア・フレーム |
| 型式番号 | V08Re-0526 |
| 全高 | 21.1m（角込み） |
| 本体重量 | 43.9t |
| 武装 | 電撃角 |
| | ヴァルキュリアバスターソード |
| | ショートクラブ（持ち手部分） |



⬆リアクター出力をフレームの稼働限界まで振り分けた重装甲が持ち味の本機だが、下から見るとスラスターが並列に並び、直線的な機動力は高そうである。



⬅雄牛を想起させる2本のツノ状パーツ（電撃角）が特徴的。首周りも"襟"のように重装甲化されており、防御力は高い。

## 天使を狩る大剣を携えたヴァルキュリアの可能性

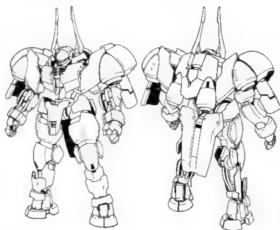
厄祭戦末期、モビルアーマーに対抗するためのモビルスーツ開発は、大きく2つの方向性が示された。強大なリアクター出力と、阿頼耶識システムによる人機一体を目指したガンダム・フレーム、かたや機動性とエネルギー効率の向上に主眼を置いたヴァルキュリア・フレームである。どちらも高いポテンシャルを秘めていたが、選択されたのはガンダム・フレームだった。

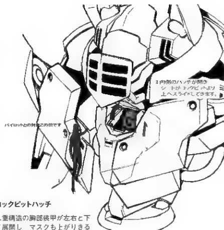
戦後、ヴァルキュリア・フレームはグレイズの始祖となり、厄祭戦では歴史の表舞台には立てなかったものの、効率やバランスのよさが求められる時代には、ガンダム・フレームと立場が逆転することになる。

ヴァルキュリア・フレームは、武装に応じたバリエーションプランが設定されており、たとえばグリムゲルデは双剣、ヘルムヴィーゲは大剣に特化した仕様として送り出されている

本機は厄祭戦時代に生産されたヘルムヴィーゲそのものではなく、あくまで偽装のために新たに作られた、いわば「転生（リンカーネーション）」機だ。マクギリス・ファリドが所有していた姉妹機、グリムゲルデのヴァルキュリア・フレームに、厄祭戦時代のヘルムヴィーゲのデータをもとに再現したものである。

ヘルムヴィーゲは、フレームの稼働限界近くまで増強された装甲により、モビルアーマーを機体で抑え込



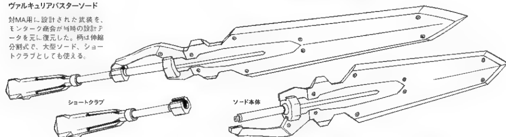


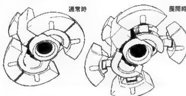

### コックピットハッチ

二重構造の胸部装甲が左右と下に展開し マスクも上がりきる形で内部ハッチが開く。乗降時、シートは上方へスライドする。

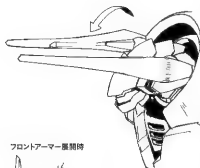
### ヴァルキュリアバスターソード

対MA用に設計された武装を、モンターク商会が当時の設計データを元に復元した。柄は伸縮分割式で、大型ソード、ショートクラブとしても使える。



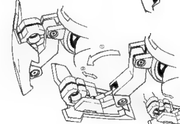

足裏のギミック



### 電撃角

頭部の電撃角は可倒式で、相手を捕まえ装甲の隙間に角を突き刺し、内部構造を電撃で焼き切り破壊する、一種の隠し武器である。作中では使用される機会はなかった。

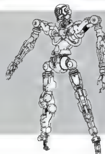
### フロントアーマー展開時



←股間部中央の装甲はア ムとして展開されヴァルキュリアバスターソードのマウントになる。クランプ部分はスライドする。

### ヴァルキュリア・フレーム

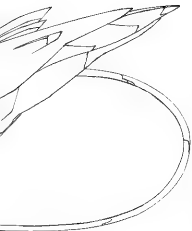
ヘルムヴィーゲは、グリムゲルデと同じヴァルキュリア・フレーム採用MSである。そして石動が搭乗していた機体は、元々モンターク商会が所有していたグリムゲルデをベースに、ヘルムヴィーゲタイプへと換装した機体である。そのため名称後半に「リンカー」が付けられている。



む戦法を想定している　グリムゲルデがリアクター出力を機動性中心に分配していたことに対し、ヘルムヴィーゲ・リンカーではフレーム出力をメインに分配するよう再構築されている。またメイン武器となる超大型剣、ヴァルキュリアバスターソードも対モビルアーマー用に設計されたものだ。

ヴァルキュリアバスターソードもオリジナルではなく、厄祭戦時のデータの復元品だ。グリムゲルデのヴァルキュリアブレードには、非常に強度に優れた希少金属を使用していたが、オリジナルのヴァルキュリアバスターソードにも、希少金属が用いられていた可能性があるのかもしれない。

このようにヘルムヴィーゲは、特に対モビルアーマーを強く意識した仕様の機体である。今回の偽装は、ギャラルホルン所属の身ではモンターク商会が所有するグリムゲルデを表立って運用できないために行われたと考えられる。マクギリスの腹心である石動・カミーチェに託された本機は、ハシュマル戦、「マクギリス・ファリド事件」とマクギリスに付き従い、最後も主を守って散っていった。

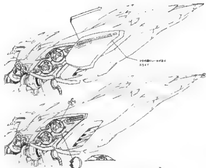


## ハシュマル

HASHMAL

NO.
# 25

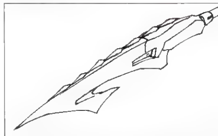
| | |
|---|---|
| 全長 | 35.2m |
| 本体重量 | 49.8t |
| 武装 | ビーム兵器 |
| | 超硬ワイヤーブレード |
| | 運動エネルギー弾 |



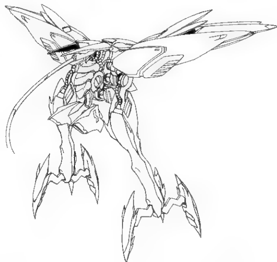
**エネルギー供給システム**

マイクロウェーブによりプルーマへ給電するためのシステム基部。肩部装甲のハッチ裏にはスライドレールが設けられ開閉する。

**超硬ワイヤーブレード**



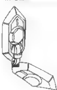
⬆常温でも微電流によって自在に曲がる強靭な特殊合金製のワイヤーと、先端部の超硬度の刃を組み合わせた強力な近接戦用武装。これは厄祭戦時の技術であり、現在では再現が不可能である。後にバルバトスルプスレクスの装備として用いられることになる。



**スラスター**



**給電部**

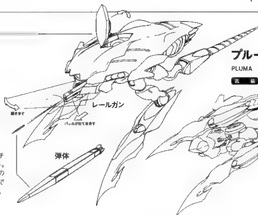


⬆機体上面部にはハッチのような給電部がある。ここにハシュマルからのマイクロウェーブ照射でエネルギーを補給する。

## プルーマ

PLUMA

| | |
|---|---|
| 武装 | レールガン |




⬆下から見た図。通常移動はホバーによって行い、ドリル形状の尾部は歩行時には引きずる形で移動する。機体各所に設けられたスラスターにより機敏な動作が可能である。

## 世界を恐怖に陥れた殺戮兵器の再臨

約300年前に終結した大規模戦争、厄祭戦の元凶は、AIを搭載した自立型戦闘兵器の暴走だった。やがてモビルアーマーは自ら進化と増殖を始め、人類は最大の危機に直面した。厄祭戦は地球圏だけでなく、火星や宇宙という広範囲に及んだため、モビルアーマーの動力源であるエイハブ・リアクターから発せられるエイハブ・ウェーブを頼りに、地道な追跡作業が行われ、認識できる範囲での機体は駆除された。

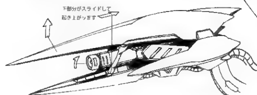
だが火星で発見されたハシュマルのように、エイハブ・ウェーブを遮断する効果のある火星ハーフメタルの中に埋没していたモビルアーマーが偶然発見されることは、想定外の事態だったに違いない。

ハシュマルの名称は、天使の位階の中でも、第四位の階級「主天使」に属する天使に由来する。本機は地上用だが、他に宇宙用機体などが存在していたと想定され、他の天使の名前を冠していたと思われる。機体の構成要素は、モビルスーツと同様であり、高硬度レアアロイのフレームにナノラミネートアーマー、動力源としてエイハブ・リアクターを搭載する。

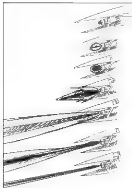
AIによる超絶的な機動は、リミッター解除を行ったガンダム・フレームでも倒すことは難しく、作中のバルバトスの戦いぶりからも厄祭戦がいかに人類にとって過酷だったかを思わせる。

**ビーム発射口**

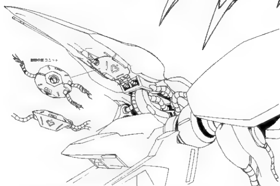
ビーム発射時は、頭部ユニットの下顎部分がスライドし、連動して上顎が起き上がり砲口部が露出し射撃を行う。




**エフェクト参考**

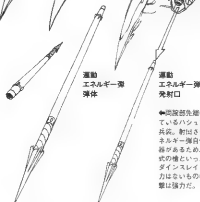


⬅ビームの発射エフェクトの参考用設定画。全7段階の工程を経ている。



**制御中枢ユニット**

ハシュマルの機首裏側に設置されている装置。外部に露出する形なので無防備に映るが、本体装甲はMSと同じナノラミネートアーマーを採用しており、非常に強固かつ堅牢。それに加えてハシュマルとプルーマの連携により、直接叩くのは至難の技だろう。



**運動エネルギー弾弾体**

**運動エネルギー弾発射口**

⬅両腕部先端に内蔵されているハシュマルの射撃兵装。射出される運動エネルギー弾自体にも推進器があるため、ロケット式の槍といったところか。ダインスレイヴほどの威力はないものの、その一撃は強力だ。

ハシュマルの装備の中でも、特徴的といえるのがビーム兵器である。かつてビーム兵器は、機動兵器の主力武器として用いられていたと考えられるが、ビームを無効化するナノラミネートアーマーの誕生によって、その位置付けは変わっていった。

モビルアーマーにもナノラミネートアーマーが採用されるようになると、必然的に実弾や近接戦闘が求められるようになり、対峙するモビルスーツ（人類側）にも白兵戦による近接戦闘能力が求められ、質量兵器=ダインスレイヴが最大の効果を発揮する時代が訪れることになったのだろう。一方、モビルアーマーのビーム兵器は対人などの用途では有用で、ハシュマルの場合もモビルスーツには超硬ワイヤーブレードや運動エネルギー弾で対応し、人のいる集落にはビーム兵器を放っていた。

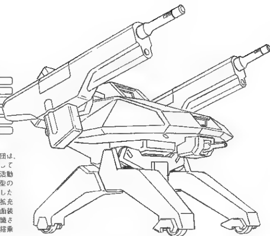
モビルアーマーの厄介な点は、無人の子機=プルーマを製造する機能で、資材と生産ユニットを接続さえすれば、増殖を繰り返していく。このプルーマも対人攻撃に特化した自立兵器で、集団で行動し、母機からエネルギー供給を受ければ活動時間に限界はない。こうした理由から、モビルアーマーは1機ですらも甦らせてはいけない存在なのである。

本来、モビルアーマーを発見した際には細心の注意が払われる必要がある。だが、火星ではイオク・クジャンの不用意な攻撃により、ハシュマルは覚醒し、たった1機でありながら、その恐怖を刻む結果となったのである。

## 鉄華団の新型 モビルワーカー

TEKKADAN MOBILE WORKER

| | |
|---|---|
| 型式番号 | TK-56 |
| 全　高 | 3.9m |
| 本体重量 | 2.8t |
| 武　装 | チェーンガン |
| | [illegible] |
| | 110mmロケット弾ポッド |



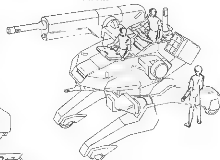
MSとまったく異なるメカとして、『鉄血のオルフェンズ』においては重要な役どころを担う場面も多かったMW。第2期では、MSの第1期からの進化が見られたように、MWでもまた進化が見られた。ここでは、MS以外の世界観を彩るメカの数々を紹介していこう。

組織も拡大し資金を得た鉄華団は、テイワズからMSを多数購入している。だが、市街地などでの活動にMWは必要な装備だ。旧来型のMWよりも大型かつ高性能化したタイプを次々導入して部隊の拡充を図っている。新型MWの前面装甲は傾斜が付き避弾経始も意識され、火力も増強されている。搭乗人員は2名の複座式である。

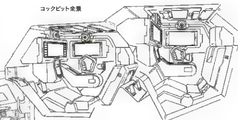


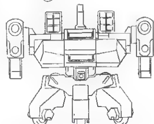
⬇機体後部にはロケット弾のポッドが2基あり、計12発の110mmロケット弾を装備。

サイズ対比

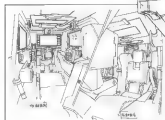


コックピット全景



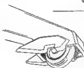


⬅機体両側に2門装備する60mm砲のマガジン。装填数は12発で弾種は徹甲榴弾など。



コックピットシート

⬅⬆新型MWのTK-56と旧型のTK-53との最大の違いは、複座式の採用だ。旧型でも指揮官用の複座式はあったが、それと比べても居住性などは改善されているようだ。これは鉄華団自体で阿頼耶識の施術を禁じたこと、人員の増加などの要因と関わっているだろう。

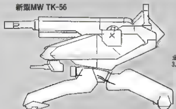


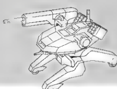
前脚部の車輪

## 鉄華団の新旧MWくらべ

鉄華団の新型MWと旧型MWを比べると、まずは機体サイズが異なる。これは資金面に余裕ができ、より高性能な武装や機器類を備えた、より戦闘力の高い機体を購入できたということだろう。それでもギャラルホルンで運用されるNK-17と比べると一回りほど小さい（NK-17の全高は6.3m）。また武装は30mm機関砲から60mm砲になり大型化している。エドモントンでの戦いでは60mm速射砲を搭載したMWを投入していたので、そうした戦訓も考慮されたためだろう。

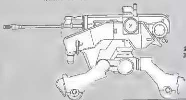
新型MW TK-56

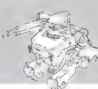


⬅⬆シルエットでみると、全高はそれほど大型化したわけではないが、前後幅が増えているのがわかる。重量は約22%増えた。

旧MW TK-53



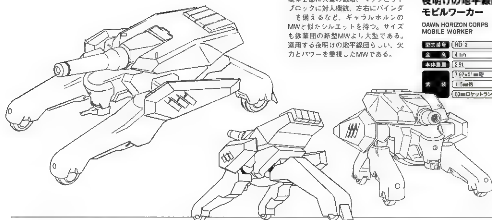
⬅⬆サイズはコンパクトで運用もしやすいが、やはり単純な戦闘力や搭載火力の面では、大型のMWに譲ることが多い。

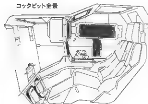
## 夜明けの地平線団 モビルワーカー

DAWN HORIZON CORPS MOBILE WORKER

| | |
|---|---|
| 型式番号 | HD-2 |
| 全高 | 4.1m |
| 本体重量 | 2.9t |
| 武装 | 7.62×51mm砲 |
| | 1.5mm砲 |
| | 60mmロケットランチャー |

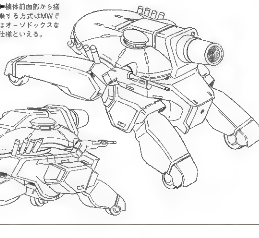
機体上部に大型の砲塔、コックピットブロックに対人機銃、左右にバインダーを備えるなど、ギャラルホルンのMWと似たシルエットを持つ。サイズも鉄華団の新型MWより大型である。運用する夜明けの地平線団らしい、火力とパワーを重視したMWである。





コックピット全景

←機体前面部から搭乗する方式はMWではオーソドックスな仕様といえる。





コックピットハッチ

## SAU モビルワーカー

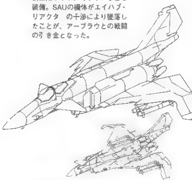
SAU MOBILE WORKER

| | |
|---|---|
| 型式番号 | SAU-17 |
| 全高 | 4.0m |
| 本体重量 | 3.t |
| 武装 | 60mmロケットランチャー |
| | 200mm砲 |
| | 多用途ランチャー |

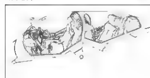
4大経済圏のひとつSAUがアーブラウとの紛争時に運用したMW。短砲身ながら大口径の200mm砲を搭載している。基本的に市街戦や拠点攻略を主眼としたタイプといえるだろう。また、砲塔部のサイドには信号弾や煙幕弾なども発射できる多用途ランチャー計8基を備える。コックピットは機体下部正面に設けられている。

### 偵察戦闘機（SAU）

SAJで運用される複座式の偵察戦闘機。機体下部には大型の偵察用ポッド、ミサイルなどを装備。SAUの機体がエイハブ・リアクターの干渉により墜落したことが、アーブラウとの戦闘の引き金となった。

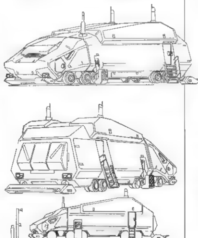


コックピット



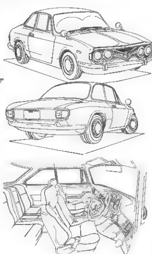
### SAU戦闘指揮車

アーブラウとの紛争時、SAUが運用していた戦闘指揮車。全長約16mの大型車体に小径タイヤを採用しており、前線を駆け回るより、移動司令部といった使用法が主体。SALから調停を依頼されたマクギリスもこの車両を利用した。



### アトラの車

非常にクラシックな外観のアトラの車。フェンダーミラーや拭き残しのあるワイパー、3ペダルのマニュアルなど渋い仕様だ。アトラは運転する時には、シートを思い切り前に出しているようである（ペダルに足がとどかない?）。



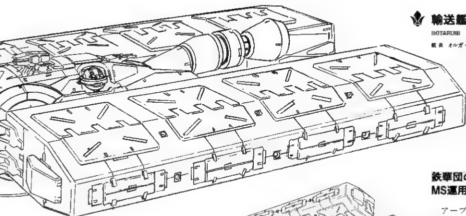
## 輸送艦ホタルビ

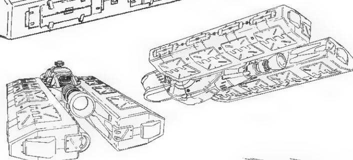
HOTARUBI

艦長　オルガ・イツカ



NO.
27

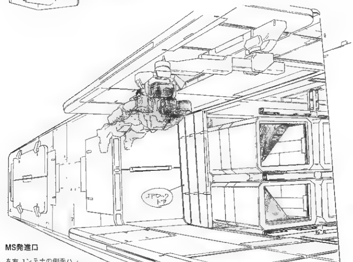




### 鉄華団の新たな船 MS運用にも長けた輸送艦

アーブラウの軍事顧問となり、組織としての規模が拡大した鉄華団が新たに配備した輸送艦。強襲装甲艦ーいわゆる汎用戦艦をコアに、両サイドに巨大な2つの大型コンテナを配する形で構成される。自衛用の砲などは備えるが、戦闘力よりも輸送力を重視し、実戦的なMS運用母艦としての機能も持つ、ある意味鉄華団らしい艦だ。

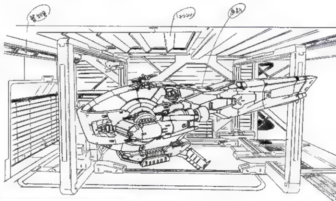
アリアンロッド艦隊との戦闘においては、ダインスレイヴにより大きな損傷を受け、艦は放棄されることになった。それに伴い、ダインスレイヴ装備のフラウロスで敵旗艦を狙う作戦で、コンテナにナノミラーチャフを満載し囮として使用された。なお、旗艦の狙撃には失敗し、ホタルビも失うこととなったが、鉄華団や革命軍の撤退の時間稼ぎには成功した。



**MS発進口**

左右コンテナの側面ハッチは、それぞれMS発進口になっており、同時出撃が可能となる（この発艦能力は他艦と比較しても驚異的）。カタパルト式ではないが、クレーンによって若干の初期加速を得られる。





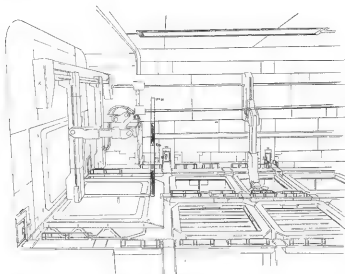
**イサリビと艦艇用ハンガーの対比**

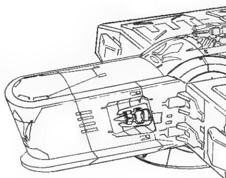
鉄華団の強襲装甲艦イサリビ（元CGSのウィル・オー・ザ・ウィスプ）と宇宙艦艇用ハンガーとのサイズ対比を描いた設定画。このハンガーは、民官共通の仕様規格で、多くの施設で同型のものが用いられている。

**ブリッジ要員を務める年少組**




←共に鉄華団の年少組でホタルビのブリッジ要員を務める。主に指揮をしていたユージンのサポート役である。

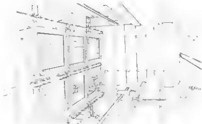


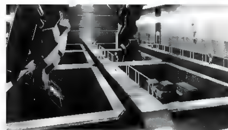


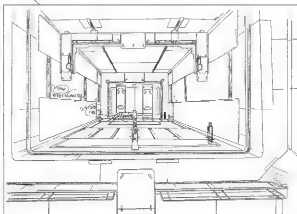
## MSハンガー

組織の拡大によってMSの配備数も飛躍的に増大した鉄華団にとっても必要十分なMS収容能力を持つ。当然、商売としてMSや物資の輸送も行うため、必要不可欠な艦船といえるだろう。搭載されるMSはボックス状のコンテナに収められており、搬出作業や出撃時には、コンテナ内に設置されているレール移動式クレーン（機能としてはホイスト式橋形クレーンに近い）でMSを取り出し、エアロックと隔壁を経て船外へ運ぶ、という方式を採っている。

エアロックドア閉鎖状態







## MS収容コンテナ

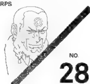
MSはハンガー側面のボックス型コンテナに収められている。各ボックス内で整備などの作業が可能だ。宇宙空間ゆえに天地はなく、キャットウォークのように見える部分（上写真）は艦の進行方向に対し水平になっている。

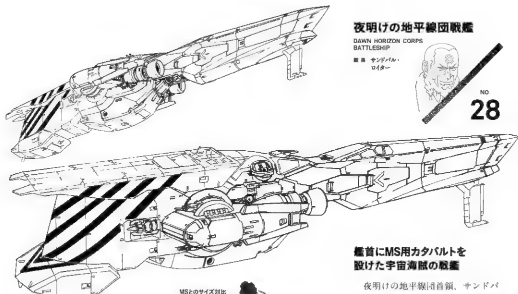
# 夜明けの地平線団戦艦

DAWN HORIZON CORPS
BATTLESHIP

艦長　サンドバル・ロイター

NO. 28

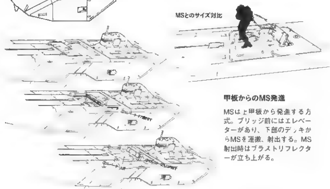




## 艦首にMS用カタパルトを設けた宇宙海賊の戦艦

夜明けの地平線団首領、サンドバル・ロイターの座乗艦。艦体後部などの形状から見ると、イサリビなどと同様に強襲装甲艦をベースにした改装艦と思われるが、艦首形状は大きく異なり、宇宙海賊らしい運用姿勢も垣間見える。特に艦首上面部に設けられているMS用上甲板は、同時代の艦艇では両舷や下面部に設置される例がほとんどの中、特異な例といえるだろう。宇宙海賊という組織柄か、奇襲や展開能力を重視した結果なのかもしれない。

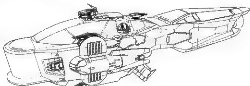
夜明けの地平線団と鉄華団の戦闘においては、最終的に首領のサンドバルが捕えられ、艦も拿捕された。ただし、艦などはギャラルホルンが接収しているため、ブルワーズとの戦闘時のように鉄華団の手に渡ることはなかった。



MSとのサイズ対比

**甲板からのMS発進**

MSは上甲板から発進する方式。ブリッジ前にはエレベーターがあり、下部のデッキからMSを運搬、射出する。MS射出時はブラストリフレクターが立ち上がる。



**夜明けの地平線団の汎用戦艦**

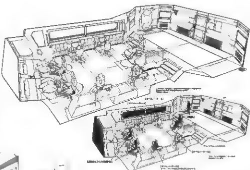
サンドバルの座乗艦以外にも多くの艦艇が夜明けの地平線団では運用されていた。ただ、特殊な改造などは施されていない。

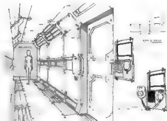
## P.D.世界の戦艦にみる共通規格

『オルフェンズ』の世界では、厄祭戦以降は、科学技術などの進歩が抑制されている。そのため過去（戦前や戦中）のものを使い続けるケースも珍しくなく、そこで運用される機械などには共通の規格や仕様がみられるのだ。ここでは、そんな機械の共通項を紹介していく

**① ブリッジ**
**（ホタルビ、ハンマーヘッド、黄金のジャスレイ号、夜明けの地平線団戦艦）**

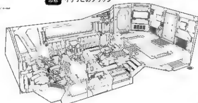
➡⬇厄祭戦時の強襲装甲艦をベースにしたイサリビやハンマーヘッドは、ブリッジのレイアウトや通路に共通部分が多いのは頷ける。また「黄金のジャスレイ号」のブリッジもイサリビなどとよく似た構成だ。このことからも、ある程度の統一された規格があったことがうかがえる。

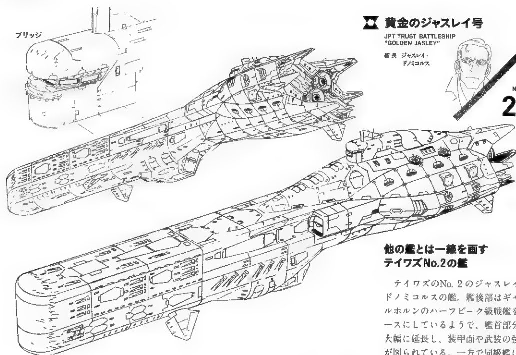




**② 通路**
**（イサリビ、ホタルビ、ハンマーヘッドなど）**

**比較** イサリビのブリッジ






# 黄金のジャスレイ号

JPT TRUST BATTLESHIP
"GOLDEN JASLEY"

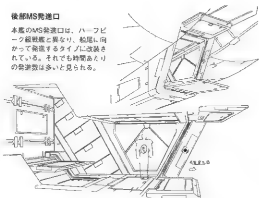
艦長 ジャスレイ・ドノミコルス



NO.
29

## 他の艦とは一線を画す テイワズNo.2の艦

テイワズのNo. 2のジャスレイ・ドノミコルスの艦。艦後部はギャラルホルンのハーフビーク級戦艦をベースにしているようで、艦首部分を大幅に延長し、装甲面や武装の強化が図られている。一方で同級艦に見られる主砲などは装備されておらず、ブリッジの形状も異なり底部中央にMS発進口が設けられている。鉄華団との戦闘においては、三日月のバルバトスルプスレクスにブリッジ部分を破壊され沈没、ジャスレイも死亡した。艦の実力が示されたとは言い難いが、同じテイワズ傘下のタービンズや鉄華団が厄祭戦以前の強襲装甲艦を運用するのに対し、ギャラルホルンのハーフビーク級戦艦に近いものを調達、運用できる力は、曲がりなりにもテイワズNo. 2に上り詰めたジャスレイの実力だろう。



**後部MS発進口**

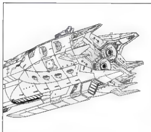
本艦のMS発進口は、ハーフビーク級戦艦と異なり、船尾に向かって発進するタイプに改装されている。それでも時間あたりの発進数は多いと見られる。

**ジャスレイ・ドノミコルス**

本艦の黄金のカラーリングとネーミングは、おそらく本人の趣味を反映させたものであろう。策謀を巡らせたものの最期は宇宙の塵となった。

**④ 黄金のジャスレイ号とハーフビーク級の艦体後部は共通設計!?**

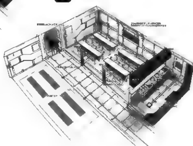
下図はギャラルホルンのハーフビーク級戦艦の後部のアップ。縦に連装した大型スラスターと下部のMS用カタパルトを備えている。「黄金のジャスレイ号」はこのカタパルトがない。



**③ 食堂・調理室**
**(ホタルビ、ハンマーヘッド)**

戦艦らしく収納可能な椅子とテーブルから構成される食堂。テーブルは1つに付き4人がけが基本。壁面は、舷窓やモニターなど艦によって異なっている。

**比較** イサリビの食堂



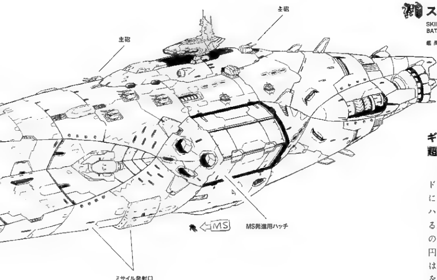


## スキップジャック級戦艦

SKIPJACK CLASS
BATTLESHIP

艦長　ラスタル・エリオン

NO.
**30**

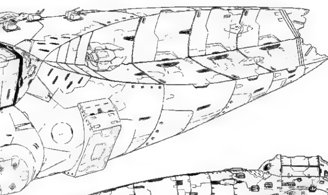



### ギャラルホルンを象徴する超巨大戦艦

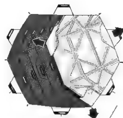
月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドの旗艦を務める超大型戦艦。全長にしてギャラルホルンの標準戦艦、ハーフビーク級の2倍のサイズを誇る。スキップジャック＝カツオの名の通り、艦体の上下で対称に近い楕円状のシルエットを持ち、上下の別は最低限に留め、宇宙空間での運用を意識し最適化している。両舷側に計6基のMS発進口を持つ。カタパルトも長大には見えないが、機能面ではハーフビーク級と大差はなく、MSの出撃には充分な性能だ

一方、主砲や対空砲の数だけで見ると、脆弱に見えなくもないが、艦首部分から胴部にかけて無数のミサイル発射口を備えており、艦載する多数のMSの戦闘力を鑑みれば十分だろう。また、両舷に装備されたアンカーも破格のサイズゆえ、これによる対艦戦闘も有効と思われる。

もっとも、スキップジャック級に期待される大きな役割は、戦闘力もさることながら、旗艦としての機能と、威容でギャラルホルンの力を知らしめ秩序を保つ、という象徴的な側面もあるだろう。革命軍によるクーデター時においても、直接的な戦力の中心ではなかった事からも明らかで、あくまで艦隊の中心で構えているのが大事なのである。

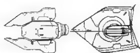


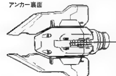
上面図



**MS発進用ハッチ**

両舷に3基ずつ設けられているMS発進用ハッチ。カタパルト（色の濃い部分）の一部は外部に露出している。MS発進サイクルの高さを優先しているとみられる。普段は隔壁が閉じられている状態。

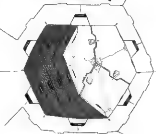




アンカー裏面

**アンカー**

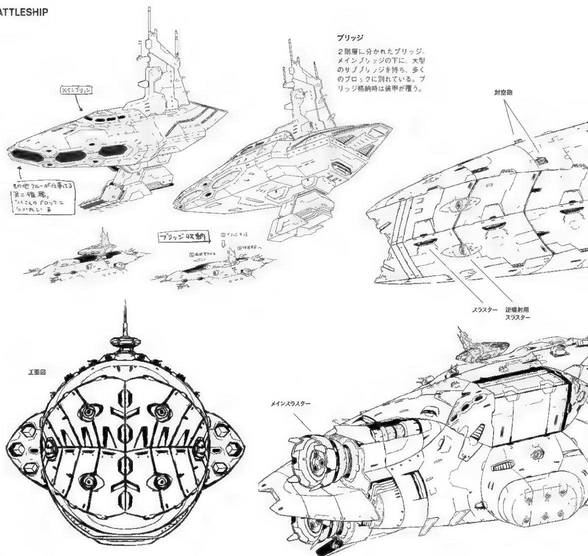
巨大な艦に相応しい、ワイヤー付のアンカー。両舷に1つずつ装備され艦体とはワイヤーで連結されワイヤー基部はある程度可動する。宇宙戦艦に共通した装備である。





**ラスタル・エリオン**

アリアンロッド艦隊司令として本艦に座乗、指揮をとっていた。

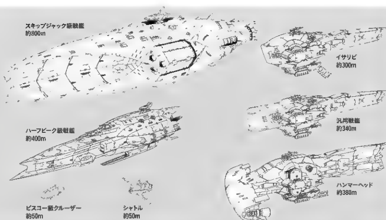


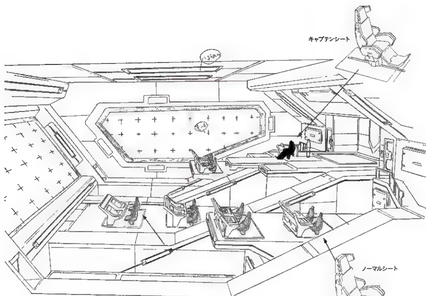

**ブリッジ**

２階層に分かれたブリッジ。メインブリッジの下に、大型のサブブリッジを持ち、多くのブロックに別れている。ブリッジ格納時は装甲が覆う。

## 主要艦艇の大きさ比較

鉄華団のイサリビは全長約300m、ベースとなった強襲装甲艦＝汎用戦艦は約340m、ギャラルホルンの標準戦艦であるハーフビーク級が約400m。イサリビが小振りな印象だ。これらの艦艇に比べ、スキップジャック級は全長約800mと破格。また、艦の形も楕円形でボリュームがあるため、質量的には一般的な艦艇に比べても巨大である。まさに動く都市といっても過言ではない。

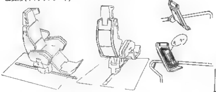


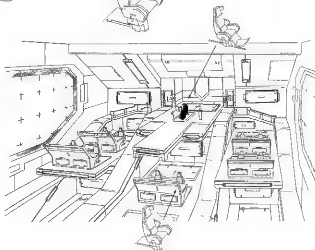



## ブリッジ

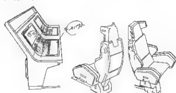
ハーフビーク級などと比べても、メインブリッジは格段に広い。しかし高度にオートメーション化されているのか、オペレーターは12人である（艦長は除く）。ブリッジ中央の一番高い位置にはキャプテンシートがある。基本配置の構成はギャラルホルン系と同じである。また各シートは基部にはレールがあり、前後で位置調整が可能。

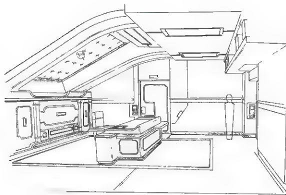
艦長席（キャプテンシート）





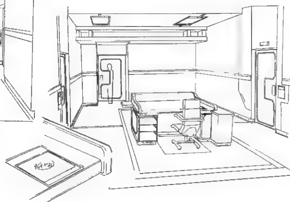
オペレーター用シート





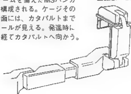
## 艦長室

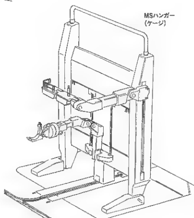
艦長兼艦隊司令であるラスタル・エリオンが艦内執務を行う部屋。豪奢というほどではないが、調度品には装飾も施されている。デスク右端には埋込み式の端末がある。

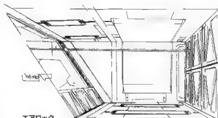


### MS格納庫

MSの格納庫内は、MS本体を支えるアームと整備用アームを備えたMSハンガーのケージから構成される。ケージそのものの格納庫壁面には、カタパルトまで搬出する専用レールが見える。発進時にはエアロックを経てカタパルトへ向かう。



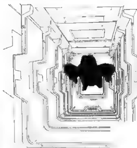



### エアロック

MS格納庫とカタパルトを繋ぐエアロック。前後に隔壁シャッターが設けられている。

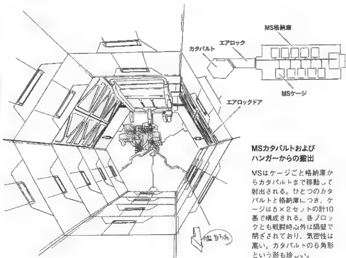
比較 ハーフビーク級のカタパルト





技術部長
**ヤマジン・トーカ**

アリアンロッド付きのエンジニアで技術部長。機密性の高い機体も担当しており、ラスタルからの信頼も厚いようだ。阿頼耶識にも興味を示す。




### MSカタパルトおよびハンガーからの搬出

MSはケージごと格納庫からカタパルトまで移動して射出される。ひとつのカタパルトと格納庫につき、ケージは5×2セットの計10基で構成される。各ブロックとも戦闘時以外は隔壁で閉ざされており、気密性は高い。カタパルトの6角形という形も珍しい。

# ART SETTING
## the second season

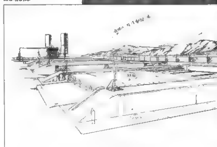
美術設定集

CGS時代

### 鉄華団火星本部

火星のクリュセ郊外に位置する元CGS基地本部（上図）を鉄華団本部として利用している点は変わらないが、周囲を広く造成しており基地内にもMS用の格納庫などが増設されている。





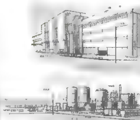
MS格納庫



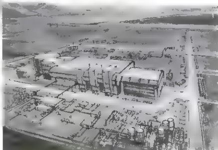
# 火星
THE MARS

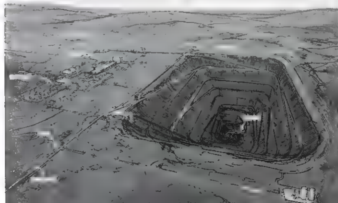
### ハーフメタル採掘場

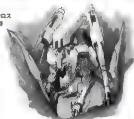




←↓アドモス商会のハーフメタル採掘場の1つからガンダム・フラウロスが発見された（同じようにMAも埋まっていた）。この地が厄祭戦での激戦地の1つだった証といえる。ちなみにハーフメタルは階段式の露天掘りで採掘されているようだ。

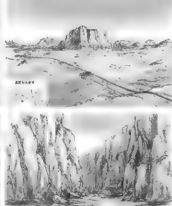






フラウロス発掘時

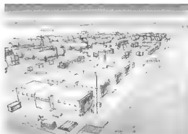




**渓谷地帯**

採掘場から復活を遂げたMAハシュマルのクリュセへの侵攻を食い止めるため、鉄華団が防衛線を引いた渓谷地帯。

**新採掘場プレハブ・燃料タンク**



**農場プラント**

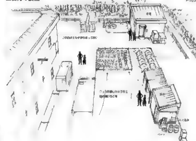


←鉄華団の活躍やライトの奮闘むなしく、農場プラントはMAの放ったビームによって甚大な被害を被った。新採掘場の関連施設はブルーマの集団に襲撃された場所だ。






**三日月の農園**





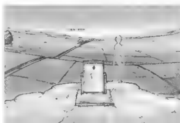
**新桜農場**

ビスケットの祖母・桜の農場も鉄華団との共同経営で規模がスケールアップ。敷地内にはクーデリアの提案した孤児院の寄宿舎なども増設される。そんな農場内の一角に三日月が実験的に農作物を植えている菜園がある



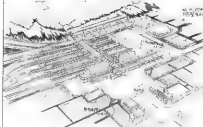
**鉄華団の墓碑**

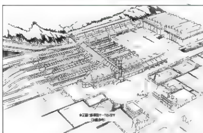
新桜農場を見下ろす丘の上に、ひっそりと佇むように建てられた慰霊の碑。亡くなった団員たちの名前が刻まれている。



# 地球

THE EARTH



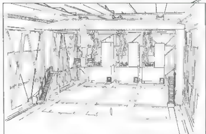


駅全景（上＝第1期、下＝第2期）

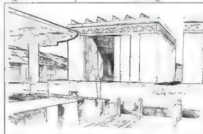
## 鉄華団地球支部

エドモントンの廃駅を利用した鉄華団の地球支部。第1期では一時的な支援用の中継基地だったが、第2期からは地球支部へと生まれ変わった。主な変更点はMS用格納庫の増設など。

MS格納庫内部

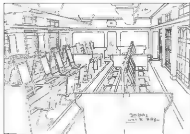


MS格納庫



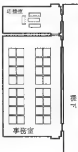
⬅MWだけでなく、MSの運用も行う鉄華団には欠かせない設備の1つ。駅の用地の約1／4ほどを増築造営しており、かなりの機体の運用が可能だったはず。鉄華団の地球撤収後、この施設がどうなったかは不明。

地球支部事務室

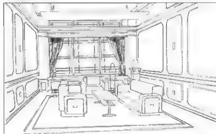


⬆旧来の西洋式建築の内装と、整然と並んだ端末機器類のギャップが不思議と調和している事務室。ラディーチェがコソコソとガランと内通していた部屋でもある。

見取図




地球支部応接室

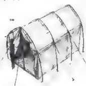


⬆元駅舎ということもあって、それなりに整っている応接室。アーブラウ対SAU紛争後地球支部経理担当のラディーチェ・リロトと、事の真相を探るべく集まったユージンらが対峙した部屋。

## 鉄華団の野営地と野営用テント

広大な針葉樹林を切り拓いて設営されたであろう鉄華団の野営地。MS運搬用のトレーラーに、アーブラウと日鉄華団のMWがズラリと並ぶ。物資や人員用の簡易テントなども設営されている。



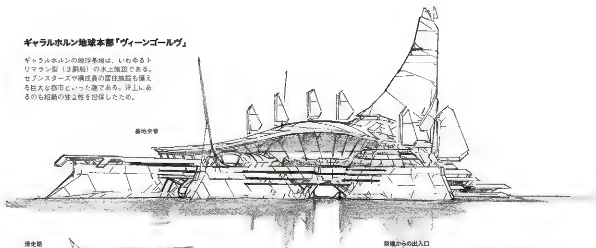


⬅⬆あくまで野営用なので居住性は最低限。簡易ベッドだけでなく床に雑魚寝するケースも。

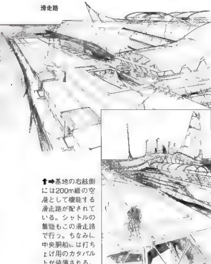


## ギャラルホルン地球本部「ヴィーンゴールヴ」

ギャラルホルンの地球基地は、いわゆるトリマラン型（3胴船）の水上施設である。セブンスターズや構成員の居住施設も備える巨大な都市といった趣である。洋上にあるのも組織の独立性を担保したため。

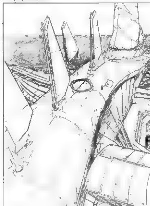


基地全景

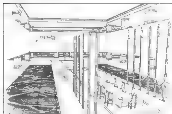


滑走路

↑➡基地の右舷側には200m級の空港として機能する滑走路が配されている。シャトルの離陸もこの滑走路で行う。ちなみに中央胴船には打ち上げ用のカタパルトが装備される。

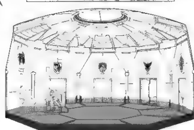


祭壇からの出入口



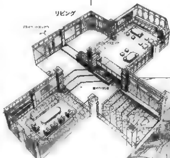
セブンスターズの会議室

⬅各セブンスターズ当主が集い、組織としての運営方針の決定や各種の報告などを行う場。議場の奥（手前）が、第一席のイシュー家の席であった。



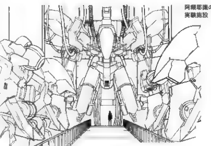
バエルの祭壇

⬆祭壇内部の天井には出入口に通ずるハッチがある。



リビング

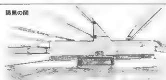
⬅⬇基地上部に建つボードウィン家。リビング一つとっても広々としており、上流階級の暮らしぶりの豪華さがうかがえる。



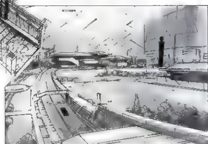
阿頼耶識の実験施設

⬆とにかく広大な施設であるため、阿頼耶識の実験施設やバエルの祭壇など、これ以外にも隠されている部屋は多いのかもしれない。

⬇外部からの来賓などと会うための部屋。高官が利用する施設では、海に面した広い窓を配置する例が多く見られる。



謁見の間



ボードウィン家

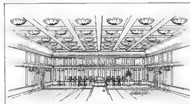
# 宇宙
THE SPACE

ぬいぐるみショップ



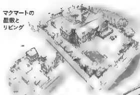

⬆アジーとの買い物中、ラフタがひとりで立ち寄った店。歳星には歓楽街だけでなくショッピング施設も揃っている。

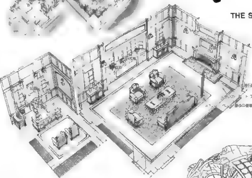
儀式の間



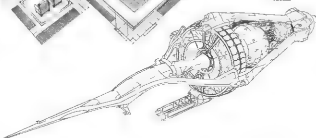
⬆この部屋は、新規加入のものを迎える行事以外に、テイワズ構成員などが死亡した際の葬儀場としても使われる。

マクマードの屋敷とリビング



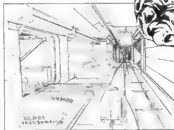


歳星

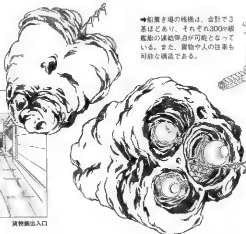


## タービンズの中継基地

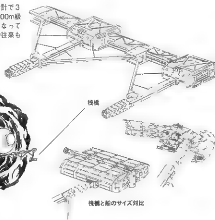
小惑星を利用したタービンズの中継基地。施設部分は太陽を背にする形で設置されている。右手に突き出して見えるのは宇宙船用桟橋。



貨物搬出入口

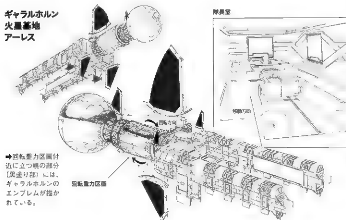


➡船着き場の桟橋は、合計で3基ほどあり、それぞれ300m級艦艇の連結停泊が可能となっている。また、貨物や人の往来も可能な構造である。



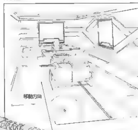

桟橋と船のサイズ対比

## ギャラルホルン 火星基地 アーレス

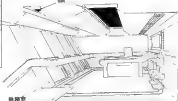



➡回転重力区画付近に立つ帆の部分（黒塗り部）には、ギャラルホルンのエンブレムが描かれている。

隊長室




⬅⬇アーレスは火星の衛星軌道上空に位置するギャラルホルンの基地の1つ。支部長が職務を行う執務室や、隊長室などがある。



執務室

# その他の小物・道具

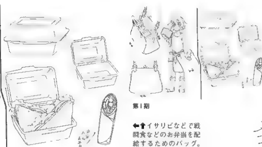
## アトラが作ったブレスレット




←最初は戦場に赴く三日月のお守りとして、そして自身と敬愛するクーデリアのため、アトラが作った手製のブレスレット。輪を束ねるチャームは、それぞれをイメージした物（三日月＝三日月、アトラ＝桜、クーデリア＝すずらん）を使っている愛らしい一品だ。

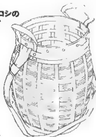
## お弁当用のバッグ


第2期


第1期

←↑イサリビなどで戦闘食などのお弁当を配給するためのバッグ。こつは第1期から第2期を通じて同じものが使われている。

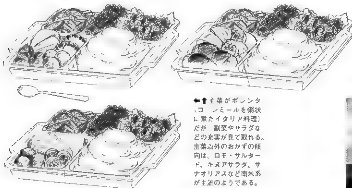
## トウモロコシの収穫カゴ





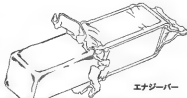
↑桜の農場で栽培されたトウモロコシを収穫するためのカゴ。カゴ口の周囲は金属製パーツでカバーされている。本体は籐製の網カゴ。

## 鉄華団の食事プレート



←↑主菜がポレンタ（コーンミールを粥状に煮たイタリア料理）だが、副菜やサラダなどの充実が見て取れる。主菜以外のおかずの傾向は、ロモ・サルタード、キヌアサラダ、サナオリアスなど南米系が主流のようである。

## エナジーバー





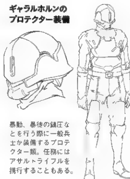

組織的に拡大した鉄華団らしく、戦闘食のグレードもそれなりにアップしている。第1期では味が不明だったエナジーバー（栄養調整食品）も第2期では上から、チーズ、バナナ、バーベキューの3種の味があるようだ。それでも三日月は火星ヤシを常用していた。

## ギャラルホルンの制式拳銃



ギャラルホルンの兵士が携行する自動式拳銃。装弾数は10発で、現代のブローバック式拳銃と構造などとは同じのようだ。

## ギャラルホルンのプロテクター装備



暴動、暴徒の鎮圧などを行う際に一般兵士が装備するプロテクター類。任務にはアサルトライフルを携行することもある。

## クマのぬいぐるみ

どちらもタフタが立ち寄ったぬいぐるみショップに陳列されていた商品。マユ毛のあるタイプは、確かに昭弘に似ている？ショップの内観は右下図のとおりである。






ぬいぐるみショップ内観









# INTERVIEW

HIROSHI ARISAWA

チーフメカアニメーター・インタビュー

## 有澤寛
## &メカ原画セレクション
Part.2

**#37 クリュセ防衛戦**

「チャドのランドマン・ロディが回転をつけて、ハシュマルにハンマーチョッパーを投げる場面は、描いていて楽しかったです。この話数では44カットも描かせてもらいました。」（有澤）

## 第2期から新たに取り入れられた表現

——第2期ではまず、第26話のガンダム・バルバトスルプスが降下する場面の原画を担当されたとのことですが、第1期からデザインも変わり、新たに工夫されたことはありましたか？

**有澤**　前よりも腕が長いデザインになったこともあり、第2期が始まってすぐは武器の持ち方などを気にしていたんですが、だんだん意識しなくても描けるようになりました。

——当初のMS作画では、「目（カメラアイ）は光らせない」など、本作ならではの方針があったと伺いましたが、第26話ではさっそくバルバトスの目が光っています（笑）。第2期で解禁された表現手法もあったのかと。

**有澤**　第1期でも目は光ってましたが（笑）、第2期はガンダム・グシオンリベイクフルシティやガンダム・バエルなども目が光ります。やはり感情の表現がしやすいですし、光の色でイメージカラーもつけられます。「なぜ光るのか!?」というのは考えちゃダメなんですけど（笑）、かっこいいですよね

第1期よりはメカアニメのオーソドックスな表現も取り入れて、戦闘に派手さを増したところはあります

ガンダム・キマリスヴィダール対バエルの、スラスター光が飛び交うような高速戦闘も第1期ではありえなかった表現ですね。監督から改善点の指示などがあったのでしょうか？

**有澤**　監督からは第1期からあまり変えずにやっていいと言われたのですが、各作画監督さんの判断でエフェクトを足したりはしていると思います　派手に見えるようになっていますよね

——作画に力の入ったメカ戦が数話かけて続いたのも、第2期の特徴ですね。

**有澤**　第2期の最初4話はずっと戦闘があり、第28話はカット数も多いです。

——メカシーンではバンク（再利用）はあったのですか？

**有澤**　ダインスレイヴ隊グレイズのカメラアイや、コックピットなど一部ではあったと思いますが、少ないです。

——原画1カットを描くのにどのくらい時間がかかるものなのでしょうか？

**有澤**　ラフを描いて一回寝かせ、次の日に清書して提出、戻ってきたものを直して出す、という工程で3日くらいです。「昨日の自分、ダメだな！」って初めから描き直す時もあるので、寝かすのは大切です（笑）。

## コンテや設定画から想像し動かす楽しさ

——第2期のメカ的見どころのひとつはモビルアーマー（ハシュマル）ですが、動きについて打ち合わせはありましたか？

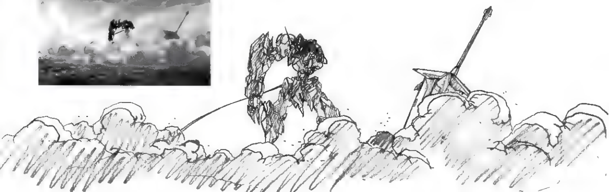
**有澤**　野性的というか、モビルスーツとはまったく違う動きにしようという話はありました。強敵らしく見えるように　人工知能で動いている設定ですが、攻撃されて怒っているように見える場面もありますよね（笑）

ここではガンダム・フラウロスの変形という新要素も入ってきました。

**有澤**　変形はめっちゃ楽しかったです　絵コンテを見て、どう動かそうかな……と想像したものを、ピッタリその通りに作画で変形させられた時が一番







**#50 彼等の居場所**

「エピローグでジュリエッタが回想するルプスレクスの姿です　絵コンテでは尻尾は動かしていないようだったのですが、長井（龍雪）監督にお願いしてフリフリさせてもらいました。行くぞ～！　という感じが出ますよね」（有澤）

楽しいです。デザイン画稿だけでは把握しきれないところもあるので、設定制作さんに変形パターンを確認してもらったりしました。

——待望の（？）ビームもハシュマル戦で登場しましたが……。

**有澤**　実は僕、ビームの場面は描いてないんですよ。発射方法などの作画用設定を作ったりはしたんですけど。基本となる作画パターンを作るのも、チーフメカアニメーターの仕事のひとつです。ちなみにMS用ライフルの初速や口径などは寺岡賢司さんに設定してもらい、作画上で1秒間に何発撃てるのかなど、アニメーターさんからの質問に答えられるようにしています。

——ルプスレクスの尻尾の動き方も印象的ですが、あの設定も有澤さんが作られたのですか？

**有澤**　いえ、デザイナーさんの設定打ち合わせで出たアイデアです。三日月が阿頼耶識で好きなように動かせて、かなり遠くまで伸ばせるという。作画的にも自由度が高いです。

## 手描きメカの底力が込められた第50話

——レギンレイズ・ジュリアの蛇腹状の剣は、多くの人が『機甲界ガリアン』のガリアンソードを思い出しましたが……(笑)。

**有澤**　海老川（兼武）さんが提案してくださって、会議で「レギンレイズ・ジュリアが使うからジュリアンソードだ！」と言っていたら、そのまま採用に（笑）。

アニメでは今やおなじみの武器になっていますし、これも動きの自由度が高くて演出がしやすいです。

——第50話はルプスレクスとリベイクフルシティの破損表現が圧巻でした。

**有澤**　何カット目にどのパーツが壊れるかというのを全て整理して、設定制作と話し合いながら、壊れ方の設定を作らないといけませんでした。それが結構大変でしたね。

戦闘のラストの方は僕が描いています。最後なので色々なエフェクトを足しました。第50話は制作スケジュール的に一番短くなったのですが、カット数はおよそ480とかなり多くて、正念場でしたね。

——ルプスレクスの頭部など最後のメカシーンは大張正己さんの原画ですね。

**有澤**　かっこいいですよね！　色々と参考にさせていただきました。

——第1期では「かっこいい決めポーズをとらせない」という長井監督の方針もあって、有澤さんも「バルバトスといえばこれだ、というポーズは決まらなかった」とおっしゃっていましたが、第2期最終話に向けてバルバトスらしさのイメージはできましたか？

**有澤**　最後の方のバルバトスルプスレクスは、野性的なポーズというか、人間離れした動きが多くなりましたよね。尻尾がついて、本当に獣っぽい表現ができるようになったと思います。

——最後に、『鉄血のオルフェンズ』全50話を終えての感想をお願いします。

**有澤**　今までの仕事で一番大変でしたけど、そのぶんスケジュールの計算や時間の使い方が上手くなれたように思います。とても充実していました。『オルフェンズ』を見て、CGもいいけど手描きアニメもすごいなと思った人が業界に来てくれたら嬉しいですね。

### 動力源

| | |
|---|---|
| **エイハブ・リアクター** | モビルスーツや艦船の動力源としての役割を果たす相転移変換炉。停止することのできない常時稼働機関であり、物理的に破壊できないという点も相まって、厄祭戦時に生産されたリアクターは今も稼働状態（機能的にスリープ状態にすることはできる）として存在している。戦後はギャラルホルンが治安維持のため、新規製造を禁止。テイワズのように自前で独自にモビルスーツを生産する企業は、こうした厄祭戦時のリアクターを再利用している。 |
| **エイハブ粒子** | エイハブ・リアクター稼働時に放出される特殊粒子。主に耐Gシステムや疑似重力発生装置に使用される。モビルスーツの場合はコックピットをリアクターの正面である胸部に配置し、耐G効果を得ている。 |
| **エイハブ・ウェーブ** | エイハブ粒子の崩壊時に出現する波動。電子機器や誘導兵器を無効化する特性があり、エイハブ・リアクターが都市圏で使用できない要因となっている。エイハブ・リアクターごとに固有の周波数が設定されているため、機体識別の基準になる。 |

### 装甲・構造材

| | |
|---|---|
| **ナノラミネートアーマー** | モビルスーツや艦船に用いられる特殊装甲。表面に特殊なペイントを施すことでエイハブ粒子と反応、高強度の装甲となりビーム兵器をも反射する。ダメージによって塗装が剥がれた箇所は、効果が消失するため再塗装が必要になる。ナノラミネートアーマーの色により視認性の違いはあるが、効果は変わらない。 |
| **火星ハーフメタル** | 火星のみで産出する特殊金属。エイハブ・ウェーブを遮断する効果がある。希少性が高く、技術的にも産業的にも発展する可能性を秘めており、火星連合にとっては経済圏と渡り合うための重要な武器となりうる。 |

### 【 ガンダム・フレームの特殊性 】

厄祭戦を終わらせたガンダム・フレームは、パイロットの個性を重視した機体と考えられ、それぞれがモビルアーマーと戦いやすい機体にカスタマイズされた。だが汎用性の低さは戦後の治安維持目的には不向きということで、生産された72機のうち、現在は26機の稼働が確認されているにすぎない（のちに新規発掘があったことで、状況は変化）。多くの機体がコックピットを破壊された後にそのまま廃棄されるか、闇市場にパーツレベルで流出しているとみられている。

例外なのはセブンスターズの搭乗機で、ギャラルホルン本部ヴィーンゴールヴ内の格納庫に安置されている。式典に用いられることが多いため、コンディションも厄祭戦当時の状態を維持し、動態保存されている。ただボードウィン家のキマリスはガエリオにより持ち出され、バクラザン家の格納庫は空で、全家門の機体が本部内にあるかは定かではない。ギャラルホルンの伝説的英雄となったアグニカ・カイエルのガンダム・バエルは、祭壇の中央に鎮座し、特別な存在であることを印象づける。戦後はギャラルホルンとセブンスターズの威光を伝える象徴的な存在として扱われた。




# INVESTIGATION PART. 2

P.D.（ポスト・ディザスター）の世界観を読み解く ②

## モビルスーツの基礎知識

人型兵器モビルスーツは、どのような成り立ちで誕生した兵器なのだろうか。改めておさらいするとともに、その機能や各部の詳細をお伝えしていこう。なお第1期における詳細な解説については、第1期の情報を集約した小社刊『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド』をご参照されたい。

### 厄祭戦以前と以後ではモビルスーツの考え方は異なる

モビルスーツが誕生したのは、人類の約4分の1が失われたという約300年前の厄祭戦。当初の目的は、人工知能を搭載した機動兵器モビルアーマーを倒すことにあった。人工知能+異形の兵器を駆逐するために人類が選択したのは、人が乗り、人の姿を模した兵器である。

頑強にして耐腐食性に優れる高硬度レアアロイのフレームと、半永久機関であるエイハブ・リアクター、ビーム兵器を無効化するナノラミネートアーマーなど、作中時に通じるモビルスーツの基本構造は、対モビルアーマー戦を想定して導き出されたものだった。

厄祭戦後、世界の軍事力を統括したギャラルホルンは、治安維持のためエイハブ・リアクターの新規製造を独占。高硬度レアアロイの加工も民間では難しくなった。これはモビルスーツが、対モビルアーマーに特化した兵器から効率的に世界を統べる兵器に移行したことを意味する。



新たなモビルスーツの方向性は、突出した個の力が重視された厄祭戦時とは異なり、ギャラルホルンの兵なら誰もが抑止力となれるよう、すべての性能が高レベルで結実した機体であった。

厄祭戦時代を象徴するガンダム・フレームと、戦後の最新鋭機、グレイズ・フレームは、同じモビルスーツという枠内にはあるが、目指す方向性はまったく異なっているのだ。

### エイハブ・リアクター運用の要となる火星ハーフメタル

モビルスーツの動力源であるエイハブ・リアクターは、1基で機体出力を賄えるだけではなく、艦船やインフラにも用いられるほどの大出力を実現している。だがエイハブ・リアクターが放出するエイハブ・ウェーブは一種の電磁嵐であり、電子機器を使用不能にしてしまうという大きな問題があった。それゆえ地球上では厳しく使用が制限されている。例えばグレイズ・アインのエドモントン侵入が問題視されたように、地球では都市部でのエイハブ・リアクターの使用は禁止されている。文字どおり火星で産出される火星ハーフメタルは、エイハブ・リアクターを使用するモビルスーツや艦船に必要不可欠である。電子機器が機能しているのも、火星ハーフメタルを使用している恩恵である。

だが現在の産出量は供給に追いつかず、今は治安維持のためモビルスーツなどに優先的に用いられ、インフラへの普及には至っていない。「

コックピット

【 阿頼耶識システム 】

パイロットと機体を直結する有機デバイスシステム。パイロットの脊髄に埋め込まれた接続機器を介し、ナノマシンを用いて機体と脳神経を直結させ、脳内に擬似的な空間認識を司る器官を生み出すことができる。機体情報が直接パイロットに伝達されることで、機体と身体のダイレクトなリンクを可能とする。それゆえ阿頼耶識システム搭載機は、まるで人のような特殊な動きをするという。ガンダム・フレームに関しては膨大な情報を脳が受け止めるのには限界があり、意図的にセーフティリミッターが設定されている。おそらく厄祭戦の対モビルアーマー戦ではリミッターを解除しなければ対応できなかったと考えられるが、過負荷で体の感覚や機能を失うなど代償を払う可能性もある。

**阿頼耶識システム（亜流）** ＞ 不完全な技術であり、圏外圏で横行している。定着率や成功率が低く、仮に成功しても一度の手術では厄祭戦時の性能には至らないなど、問題点は多い。

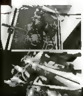
**阿頼耶識TypeE** ＞ グレイズ・アインの阿頼耶識システムに加え、アイン・ダルトン自身の脳を用いる疑似阿頼耶識システム。アインの脳がダメージを受け止めることで、パイロットにはダメージが及ぶことはない。システムと接続したパイロットは対象となる機体をフレーミングし続ける必要があり、1体1の戦闘でもっとも効果を発揮。逆に乱戦ではメリットを発揮し難い。

**阿頼耶識システム（オリジナル）** ＞ 厄祭戦時時代の阿頼耶識システムでマクギリスが復活させた。成人にも施術が可能である。

フレーム・武器材質

**高硬度レアアロイ** ＞ モビルスーツのフレームや装甲、武器などに使用される高強度金属。数百年単位でも経年劣化や腐食が生じないという金属で、モビルスーツの耐用年数が数百年レベルなのは同金属の影響も大きい。

**希少金属** ＞ ガンダム・バエルのバエル・ソードなどにも使用されている希少金属。高硬度レアアロイよりも高強度で、同金属を使用した武器はフレームを破壊することも可能。だが希少性が高く加工も困難なため、普及は期待できない。優れた強度を持つが、当然ながら強度を上回る攻撃やダメージの蓄積などによって破壊されるケースもある。



**武器** ＞ モビルスーツの武器は格闘武器と銃器だが、ナノラミネートアーマーの影響もあって、銃火器では致命傷を与えることは困難。そのため格闘武器にエイハブ・リアクターの最大出力を乗せて、コックピットを叩き潰すことが最大の攻撃となる。だが、実際に銃火器類にはどの程度の威力があるのだろうか。代表的な武器のスペックをまとめてみた。なお砲口速度は貫通力に影響する。

| 機体名 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガンダム・[illegible] | [illegible]砲 | [illegible]00mm 50口径長 | 単発 | 2 | 2000 | [illegible]0km[illegible]00mmの鉄板を貫通可能 | [illegible] |
| グレイズ | ライフル | 120mm 25口径長 | 単発／スリーバースト | 6 | 1700 | 3（3km時点で50mmの鉄板を貫通可能） | 30 |
| モビルワーカー | マシンガン | 30mm | 単発／スリーバースト | 6 | 1000 | 1（1kmで50mmの鉄板を貫通可能） | 40 |
| ギャラルホルンモビルワーカー | 大口径砲 | | 単発／スリーバースト | 6 | 1200 | 1.5（1.5kmで50mmの鉄板を貫通可能） | 60 |
| マン・ロディ | サブマシンガン | 90mm × 90 | 単発／スリーバースト | 6 | 1300 | 2 | 20 |
| ガンダム・グシオン | バスターアンカー | 400mm | 単発 | | | 2.5 | 2×4門 |
| クタン参型 | バルカン | 40mm | フルオート | 2 | 2000 | 3 | 1000 |
| ガンダム・グシオンリベイク | ライフル | 120mm 50口径長 | 単発／スリーバースト | 6 | 2000 | 4.5 | 30 |
| ガンダム・キマリス | グングニール | 120mm | 単発 | 3 | 1700 | 3（3kmで50mmの鉄板を貫通可能） | 20 |
| スピナ・ロディ | マシンガン | 90mm ×190 | 単発／スリーバースト | 6 | 300 | 2 | 20 |
| スピナ・ロディ | グレネード | 400mm | 単発 | | | 2.5 | 4 |
| グリムゲルデ | ヴァルキュリアライフル | 1[illegible]0mm | 単発／スリーバースト | 3 | [illegible]000 | 3 | 60 |
| ガンダム・バルバトス | 迫撃砲 | 400mm | 単発 | | 600（ロケット推進時） | 3 | 2 |
| ガンダム・バルバトス | 機関砲（徹甲榴弾） | 170mm | 単発 | | 600 | 5 | 15 |
| ガンダム・キマリストルーパー | デストロイヤー・ランス | 40mm | 単発 | 2 | [illegible]000 | 3 | 6×2門 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible]00mm | 単発 | 6 | 300 | 2 | 20 |

クギリス・ファリド事件」以後の火星連合の発足で治安が改善し、新規開拓が進めば、供給量も安定する可能性がある。

## 機体を意のままに操る阿頼耶識システム

モビルスーツとの人機一体を実現するために誕生したインターフェース、阿頼耶識システムは、パイロットのポテンシャルをそのまま機体に反映できるシステムであり、戦後社会の安定を目指すギャラルホルンの脅威となりかねなかった。

その脅威を取り除くためにギャラルホルンがとった手法は、体に機械を埋めこむ事は忌み嫌うべき行為という価値観の徹底である。だがそれも完璧ではなく、不完全な状態で流出した阿頼耶識は、いまだ圏外圏で使用され続け、特に少年兵やヒューマンデブリをモビルスーツパイロットとして仕立て上げるためには効率がよく、闇手術が横行していた。

一方、ギャラルホルンではマクギリス・ファリドがガンダム・バエルに搭乗するための手段として、阿頼耶識システムの復活を推進。グレイズ・アインでの実験を経て、厄祭戦時の技術の再現に成功した。

それまではギャラルホルン内でも阿頼耶識システムの記憶は薄れ、それゆえバエルを操縦できた者＝ギャラルホルンを統べるという伝説が独り歩きしていた。マクギリスは冷静にこれが阿頼耶識によるものと推測し、目的のために必要との結論に辿り着いたのだろう。

# INVESTIGATION PART.3

P.D.（ポスト・ディザスター）の世界観を読み解く 3

## 【考察】エドモントンでの戦い後の世界

鉄華団の躍進は世界に変化をもたらすこととなった。だがモビルスーツや少年兵の有用性が再確認されるという事態は、世界に新たな紛争の火種を撒くことを意味する。様々な勢力が軍備を保有、増強していく流れは、ギャラルホルンの存在意義を揺るがす一大事であった。

### 各経済圏が独自に軍備保有に動き出す

鉄華団がギャラルホルンの防衛網を突破し、アーブラウ議事堂のあるエドモントンへ到達した事件は、一大スキャンダルとして同組織の権威を失墜させた。また当時アーブラウ次期代表へと立候補していたアンリ・フリュウと、セブンスターズのファリド家当主イズナリオ・ファリドとの癒着も、ギャラルホルンへの不信感に拍車をかけた。

この状況に対して4つの経済圏は、ギャラルホルンに頼らず、独自に軍事組織を作る動きを加速させた。特にアーブラウは、強いつながりのある鉄華団の地球支部を設置、防衛軍の軍事顧問を依頼している。こうした流れを後押ししたのは、ファリド家新当主となったマクギリス・ファリド准将の意向だという。マクギリスは各経済圏が軍備を保有することに対して肯定的で、フレック・グレイズの供給も推進している。モンキーモデルとはいえ、現役主力モビルスーツであるグレイズを経済圏に供給することは、おそらくギャラルホルン内でも賛否両論だったに違いない。

セブンスターズのエリオン家当主ラスタル・エリオンは、マクギリスの動きを注視していた。ラスタルは現在のギャラルホルンによる世界統治システム自体について肯定的な態度をとる人物の一人である（改革すべき点があることは認めつつも）。マクギリスの急進的な考え方は、ラスタルのような立場から見ると、一歩間違えば「厄祭戦時代の社会構造への回帰」と捉えられても、仕方なかったかもしれない。

そんな中、マクギリスとラスタルが、お互いの考えをベンチマークすることとなる紛争が勃発する。マクギリスの改革が進められて間もなくのことだった。SAUの威力偵察を発端として勃発したアーブラウとの軍事衝突は、経済圏の軍備保有の明日を占う場として打ってつけだったといえる。だが、この紛争の背後で暗躍していたのはラスタルにほかならず、アーブラウ防衛軍に作戦指揮として派遣した傭兵ガラン・モッサに、意図的に紛争を長期化させる指示をしていた。アーブラウとSAUの戦いが長引いて泥沼化すれば、経済圏の軍備保有を推進したマクギリスの考えが時期尚早であるということを証明できるからだ。

ラスタルはこれに限らず、ギャラルホルンの存在意義をアピールするために、反乱や紛争の鎮圧を巧みに利用してきた。このアーブラウ対SAUの紛争への介入も、鉄華団の本隊が到着するまでは成功しており、これまで様々な戦場をかく乱してきたことをうかがわせる。

四大経済圏で進められる軍備増強の中心となった兵器は、いうまでもなくモビルスーツである。主な機体調達手段として、前述のギャラルホルンからの購入のほか、厄祭戦時代のモビルスーツのレストアも大きなウェイトを占めていた。これまではただの残骸程度の認識だった厄祭戦時代の機体が、とたんに宝の山に変わったのである。

レストアされるモビルスーツの大半は、生産数が多いロディ・フレームの機体である。だがその中でも特色はあり、SAUは厄祭戦で大半が失われたというヘキサ・フレームのジルダを擁するなど、それぞれの経済圏の中で調達できるモビルスーツを配備しているのが現状といえた。いかにも間に合わせの様相である。圏外圏の非合法組織はまだしも、経済圏にモビルスーツを管理、運用するための知識や土台もまだなく、機体の頭数を揃えるだけで、精一杯だったのかもしれない。

### 少年兵の有用性があらためて認識される

鉄華団の活躍に影響されたのは、経済圏だけではない。鉄華団が英雄的なイメージで語られる裏で、その戦闘力に着目した非合法組織の間で需要が増したために、ヒューマンデブリの取引も以前より増加したという。

その結果、次々と少年兵が戦場に投入される事態も招いた。鉄華団は自らの自由を求めて戦ったが、その過程で社会に与えたインパクトが彼らの意思とは裏腹に、自分たちと同じ境遇の子供たちを増やす結果となったのは皮肉である。

装備面では、「ブルワーズ」や「夜明けの地平線団」といった強大な非合法組織は、エドモントンの戦い以前から相応の戦力を有している。特にブルワーズは、それが機体の正しい運用法だったかは別として、ガンダム・フレームに独自の改修を施して運用していた。

一方、こうした非合法組織に対し、独自の対抗策を示したのがテイワズだ。以前から航路上に出現する宇宙海賊や非合法組織に難儀していたテイワズは、独自にモビルスーツ開発に着手。ギャラルホルン以外では技術が廃れて久しい高硬度レアアロイの加工を行い、オリジナルのモビルスーツフレームを開発した。動力源のエイハブ・リアクターを新造する技術はギャラルホルンしか持ちえないが、そもそも半永久機関であるため、厄祭戦時代の残骸を活用すれば問題はなかった。

テイワズは百錬、百里という試作機を開発したのち、両機のデータをフィードバックし、量産化を想定したイオ・フレームを生み出した。イオ・フレームを搭載した獅電、さらに新フレームを使用した辟邪は、テイワズや系列組織の鉄華団に配備され、これまで主力とされていた厄祭戦時代の機体に代わるモビルスーツとして配備が進められることになる。

特に鉄華団にはテイワズの新型MSが大量に卸されているが、これは組織拡大を目指す鉄華団自体が十分な機体保有数を確保できる資金力を投入したためだろう。テイワズにしても、飛ぶ鳥を落とす勢いの鉄華団が使用すれば、デモンストレーションとして申し分ないため、双方にとってメリットのある取引だった。ディスカウント価格で大量に売却された理由も、鉄華団の活躍を見込んでのことだろう。

それを証明するかのように、鉄華団本部に到着した獅電は地球支部へ輸送される予定だった。これは地球での活躍を見せることで、優れた機体を確保したい各経済圏へのアピールになるという算段の可能性がある。無論、ギャラルホルンが自組織以外のモビルスーツの普及をどの程度見過ごすかは不明ながら、世界はモビルスーツ導入に積極的であり、テイワズのマクマードはこれから発展する事業を敏感に見抜いていたのかもしれない。

## 各勢力が調達したモビルスーツたち

**ヘキサ・フレーム**

軽量で機動性を重視したヘキサ・フレームの機体は、厄祭戦時にほとんどが失われたという。だがロディ・フレームにはない俊敏さに目をつけたパイロットも多かっただろう。「夜明けの地平線団」のサンドバルも、そうした機体特性を好んでいたのかもしれない。



**ロディ・フレーム**

生産数が多く、頑強で致命的なダメージを負いにくいロディ・フレームは、以前からポピュラーな機体として様々な勢力で使用されてきた。生産数が多いことは交換用部品の調達が容易であることも意味しているため、機体寿命も長かったのではないだろうか。



**グレイズ・フレーム**

フレック・グレイズはグレイズ・フレームをベースとしつつも、簡略化が施されたもの。数百年単位で使われ続ける厄祭戦時のモビルスーツと対照的に唯一進化してきたのがギャラルホルンのモビルスーツであり、前主力機のゲイレール（EB-04）、そして現主力機のグレイズの型式（EB-06）から逆算すると、戦後からこれまでに4～5機の主力機が開発されたと考えられ、単純計算で1機種につき約50年前後で代替えしてきたと考えられる。

モビルスーツを構成するエイハブ・リアクターや高硬度レアアロイは、数百年レベルでは腐食も機能停止もしないという驚異の耐用年数を持つ機械だ。それゆえ約300年前の厄祭戦時代のモビルスーツも、いまだに現役として使用され続けている。



## アーブラウ 対 SAUの紛争



各経済圏の軍備保有が解禁されて以降、本格的に行われた紛争の1つ。アーブラウ側は防衛軍、鉄華団地球支部、ガラン・モッサの傭兵部隊、SAU側は自衛軍とギャラルホルン駐屯部隊を戦力とする。さらにSAUがギャラルホルンに調停を願い出たことから、地球外縁軌道統制統合艦隊からの派遣部隊が参加した。両経済圏とも自軍による実戦経験はゼロで、実質的に鉄華団とギャラルホルンが戦闘の中心を担った。本文中にもあるように、この紛争ではラスタルの息のかかったガランが、マクギリスが進める経済圏の軍備保有を失敗に終わらせるために暗躍し、戦闘が長期化している。だが鉄華団の本隊が火星から到着し、その目論見は失敗に終わるのだった。



⬅鉄華団は実戦経験も豊富で、阿頼耶識システム搭載のランドマン・ロディを主力として最新鋭機種をも圧倒する場面が見られた。戦闘に不慣れで形ばかりの軍隊は相手ではなく、獅子奮迅の活躍を見せた。

➡SAUの調停要請に応えて、マクギリス・ファリド准将自ら紛争の鎮圧に出撃。紛争の長期化は、ラスタルに付け入る隙を与え、セブンスターズ内での立場を危うくする恐れもあった。だが予期せぬ鉄華団との戦闘に苦戦する



## セブンスターズの変化

セブンスターズ第一席のイシュー家のカルタ・イシュー、そしてボードウィン家の嫡男ガエリオ・ボードウィンの戦死、さらにファリド家当主イズナリオ・ファリドが失脚したため、セブンスターズ内でも微妙なパワーバランスの変化が訪れた。躍進したのはファリド家新当主となったマクギリス・ファリドで、これまでイシュー家が務めていた地球外縁軌道統制統合艦隊の司令に就任。マクギリス自身はボードウィン家の娘アルミリアと婚姻関係にあり、セブンスターズ内でもその発言力は高まっている。一方、マクギリスに対抗する勢力を維持しているのは月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドを率いるエリオン家のラスタル・エリオン。彼の考えに賛同するクジャン家当主イオク・クジャンとともに、マクギリスへの対抗勢力となっている

**マクギリスの影響力が強まった家門**



ファリド家 ➡ マクギリス・ファリド



ボードウィン家 ➡ ガルス・ボードウィン

イシュー家

**ラスタルの影響力が強い家門**



[illegible] ➡ [illegible]



クジャン家 ➡ イオク・クジャン

**中　立**



バクラザン家 ➡ ネモ・バクラザン



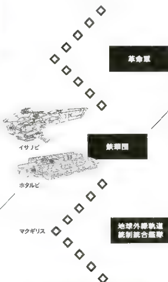
ファルク家 ➡ エレク・ファルク

## 激突！ 革命軍（地球外縁軌道統制統合艦隊、青年将校、鉄華団）VS アリアンロッド

マクギリス率いる革命軍と、戦力を結集して臨んだアリアンロッド艦隊は地球周辺宙域で激突した。果たしてこの戦いで、両軍はどのようなスタンスで戦ったのだろうか。劇中の描写から、両軍の戦略を考察する。



ラスタル勢は、まず革命軍への集中攻撃を行った。マクギリスの思想に染まった革命軍は、練度不足とはいえマクギリス勢にとって数的な主力といえる。地球外縁軌道統制統合艦隊は、思想とは関係なく、部下として上官であるマクギリスの命令に従っているに過ぎない。マクギリスの戦力を打ち崩して彼が公的な立場を失えば、ギャラルホルン統制下の兵士に戻るはずというラスタルの算段である。







マクギリス勢は、中央が突出したくさび型の陣形を思わせる艦隊配置。これを2部隊配備し、一方は革命軍、もう一方は地球外縁軌道統制統合艦隊が担った。そして2部隊の中央に配置されたのは鉄華団である。この配置からも鉄華団が中央を突破し、ラスタルに迫るという戦略が見て取れる。純粋な戦力や練度で劣るマクギリス勢にとっては、当初からラスタルの首を取ることが唯一の勝利への道だったのだろう。

ダインスレイヴの攻撃によって士気が低下した自軍を鼓舞すべく、マクギリスはガンダム・バエルとともに出撃。一時的に士気は回復するものの、再び容赦のないダインスレイヴがマクギリス勢の艦隊を襲う。マクギリスにとって、ラスタルがここまで徹底してダインスレイヴを使用するというのは、想定外だったはずだ。特に直近でイオクが無断で同兵器を使用したことが問題視されていた事情も、心理的に影響していたかもしれない。マクギリスがモビルスーツ主体の戦いで挑んだことは、今回の鉄華団中心の陣形からも明白である。だがラスタルはそれに応じず、よりドラスティックな対応でマクギリスを迎え撃った。





攻撃力という意味では、この戦いでもっとも突出しているのが鉄華団だ。だが絶対的な戦力が少ないというデメリットをラスタルは突き、実戦経験豊富なアリアンロッドの中でも、精鋭部隊を投入して徹底的に足止めさせた。シノもこの部隊と会敵したとき、「手練れだな」とその戦いぶりに驚いている。ラスタルとしてはこの戦いでバルバトスを倒せるとは到底思っておらず、ダインスレイヴまでのつなぎの役割という意図だった。

MOBILE SUIT GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS

# INVESTIGATION PART.4

### P.D.（ポスト・ディザスター）の世界観を読み解く ④

## 【考察】マクギリス・ファリド事件

セブンスターズのファリド家当主マクギリス・ファリドによるクーデターは、ギャラルホルン約300年の体制を壊しかねない大事件となった。鉄華団をも巻き込み、ギャラルホルンを二分した戦いは、同じセブンスターズのラスタル・エリオン率いるアリアンロッド艦隊が、マクギリス側を迎え撃ち、終始優位に戦況を運ぶこととなる。地球周辺宙域、そして火星で展開した激戦は、どのようなものだったのだろうか？

### 立場によって異なるギャラルホルン改革像

のちに「マクギリス・ファリド事件」と呼ばれるクーデターは、ギャラルホルン内の若手将校を中心に構成された革命軍のリーダー、ライザ・エンザの演説によって幕を開けた。それは月外縁軌道統合艦隊アリアンロッドの不正（SAU対アーブラウの紛争での暗躍や、ダインスレイヴの使用）を暴くものであり、セブンスターズが本来の理念を忘れ、特権を享受するための都合のいい組織になり果てたとして糾弾した。

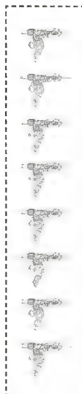
ギャラルホルン発足から約300年、世界は厄祭戦のような人規模戦争に見舞われることはなく、安定を維持し続けていた。だがその背後で

月外縁軌道統合艦隊
アリアンロッド

ラスタル勢は、敵艦隊に対して自軍アリアンロッド艦隊を横列に配置する横陣で対抗。数で勝るために、いつでも敵の周囲を取り囲めるような陣形で、マクギリス勢を威圧する。このように広範囲にわたって敵をカバーする意味は、ラスタルの秘策（ダインスレイヴ）を効果的に実行するためでもあった。


スキップジャック級
（ラスタル座乗艦）

ダインスレイヴ部隊

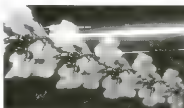


モビルスーツ交戦地帯





鉄華団が起死回生の一撃として投入したのが、ガンダム・フラウロスとダインスレイヴだった。これはフラウロスに残されていた厄祭戦時のデータから、ヤマギがアイワスに発注していたもの。つまり民間がダインスレイヴを作り出すことが可能だったのである。禁止していたはずの武器と技術の漏洩は、ギャラルホルンがもっとも恐れていた事態で、それがラスタルを襲う切り札となったのは皮肉なことである。



アリアンロッド艦隊の前面に展開したのがダインスレイヴ部隊である。あらかじめマクギリス勢に間者を紛れ込ませてダインスレイヴを発射させたのち、ラスタル側にもダインスレイヴを使用する正当性を得た上で、部隊を展開している。ラスタルが広範囲に艦隊を配置したのはダインスレイヴ部隊を有効に活用するためだろう。誘導兵器ではないダインスレイヴを効果的に命中させる手段は、より広範囲に面制圧することだ。ラスタルは最初からダインスレイヴ部隊の投入を意図して、艦隊配置を行っていたのだろう。

イズナリオ・ファリドと、アーブラウ代表候補だったアンリ・フリュウ議員との癒着や、圏外圏の武器商人による現地支部への収賄など、ギャラルホルンの特権的立場を利用した不正行為が横行していた。

「セブンスターズを頂点とするギャラルホルンの腐敗を正す」と一言で言っても、それぞれの立場によって、ニュアンスは微妙に異なる。ライザ・エンザら革命に燃える若き将校たちは、裏表なく「設立当初の理念に戻るべき」という純粋な意図で蜂起している。セブンスターズ体制の原点となれば、アグニカ・カイエルとガンダム・バエルがその象徴であることは疑いようがなく、革命軍の拠り所となった。だが彼ら革命軍のスタンスと、ガンダム・バエルを復活させたマクギリスの思惑とは、微妙に異なる部分があった。マクギリスは「ぬるま湯の合議制を取りながら世界を支配するという二律背反」と語っているように、そもそもギャラルホルンの体制そのものを受け入れていない。

ファリド家を継ぎ、准将に昇進したマクギリスは、その立場を利用して各経済圏に対して限定的に戦力保有を許可するなど、現体制を根底から変えるための布石を打った。その真意は「力あるものが世界を制することこそ正しい」という思想に基づく。ガエリオは「お前が理解できるのは、すべて力に変換できるもののみ」と指摘したが、これはマクギリスの根幹を成す考えであり、それは悲惨な少年期により形成され、また

生き残るための指針にもなった

一方、ラスタル・エリオンは「セブンスターズを中心とする、ギャラルホルンによる治安維持体制の継続」を重視し、そのためにはある種非道にも見える行為も厭わない。ラスタルは出自にこだわらず、多彩な人物を重用していることからも、「結果を重視し、プロセスや方法にはこだわらない」というのは一貫した彼のスタンスだと思われる

ラスタルと彼の率いるアリアンロッド艦隊は、ドルトコロニーでの労働者蜂起鎮圧や、SAUとアーブラウとの紛争への関与などからもわかるとおり、ギャラルホルンの必要性を周知するための策略にも積極的である。それゆえ鉄華団にギャラルホルンが出し抜かれ、極秘といえる阿頼耶識研究まで明るみに出たエドモントンでの戦いは、威信を失墜させたスキャンダルとしてラスタルは快く思っていなかっただろう。

ただ、経済圏や非合法組織との癒着に関しては、現実的な判断から目をつぶっていた側面が垣間見える。例えばラスタルとイズナリオが表立って対立すれば、セブンスターズ体制そのものが崩壊しかねない。イズナリオの行動は、いずれ現体制に悪影響を与える可能性はあるため、気には留めてはいる。だが、まだ事を起こす段階ではないという判断だったのだろう。それゆえマクギリスがイズナリオを失脚させたことは、ラスタルにとって歓迎すべき事件だったといえるだろう

だが前述のように、マクギリスの思想はそもそも「ギャラルホルンという組織の維持」を前提としていない可能性も高く、両者の軋轢が表面化するのは時間の問題だった。マクギリスが革命軍を取り込んだのに対し、ラスタルは革命軍の考えを「大組織にありがちな膿」と切り捨てたのは両者の違いを象徴するようだ

革命軍とラスタルのスタンスは「ギャラルホルンをあるべき姿に正す」という点では近い部分もあるかもしれないが、革命軍がマクギリスをリーダーに戴き、現在の秩序維持の枠組みに害をなす可能性が生まれた時点で、ラスタルにとっては排除すべき対象となったのである。

## 個の力と組織の力 時代が選んだものは?

ライザの演説、そしてマクギリス・ファリドがガンダム・バエルを復活させたことで、ギャラルホルンは大きな混乱に陥った。ギャラルホルンにおいて、バエルを操るものこそが唯一絶対の力を持ち、その頂点に立つ。席次も思想も関係なく従わねばならない――バエルとその搭乗者だったアグニカ・カイエルの持つ威光は、ギャラルホルンにとって絶対かと思われた。だが、セブンスターズの老人たちやラスタルの反応、発言から察すると、年長者にとってバエルの伝説は「おとぎ話のようなもの」という認識で一致している。厄祭戦を終結させた個の力ではなく、周囲との調和や協和といった「組織」が、今の世界を作ったとラスタルは考えているのだ。個の力を重視するマクギリスと、ギャラルホルン(ラスタルおよび他家)が組織の力で築いてきた現在の世界とは、根本的に相容れない印象だ

またマクギリスによって倒されたはずのガエリオ・ボードウィンが生きており、討伐宣言をしたこと、さらにマクギリスが暗躍した事件の数々がラスタル陣営の放送によって明るみになると、マクギリス勢には強烈な逆風が吹くことになった

マクギリスはバクラザン家、ファルク家、ボードウィン家が所有する地上戦力を差し出すことを要求したが、三家はバエルに逆らうことはできないとしながらも、あくまで中立という立場を貫くことを表明した。

これによってマクギリスは、「地球外縁軌道統制統合艦隊」「革命軍」「鉄華団」のみの戦力で、ラスタル率いる「月外縁軌道統合艦隊アリアンロッド」と戦わねばならないこととなる。アリアンロッドの保有戦力だけでも、地球外縁軌道統制統合艦隊の2倍以上だ。それだけではなく、ラスタルは禁止兵器であるダインスレイヴの封印を解き、積極的に投入した。

ダインスレイヴは厄祭戦後に禁忌となったが、そのタブーはギャラルホルン自身が制定したもの。有事の際には使用することも辞さない前提だと考えられるが、それでもラスタルは禁忌を犯すための理屈(間者を紛れ込ませ、マクギリス側からダインスレイヴを使わせたこと)を、あらかじめお膳立てしている。それほど、使用に際しては慎重な判断が求められる兵器だったのだろう

かくして宇宙空間で激突した両勢力だったが、ラスタル勢は戦力、そして統率力で勝り、なおかつ急ごしらえの組織であるマクギリス勢の脆弱さを見抜いていた。すなわち実戦に慣れていない革命軍を集中的に攻撃することで、艦隊の分断を図ったのである。アリアンロッドは圏外圏の勢力を相手にする、ギャラルホルンでも数少ない実戦経験豊富な部隊である

若い将兵たちを中心とした革命軍とアリアンロッドとでは、練度において致命的な差があった。また、マクギリスにとっての頼みの綱は鉄華団だったが、ジュリエッタ・ジュリスと精鋭部隊により鉄華団を釘付けにされたことで、彼らも戦況を動かす大きな活躍ができずにいた。

艦隊の分断と鉄華団の足止め、そしてダインスレイヴ一斉射撃というラスタルの戦略は見事に機能した。鉄華団の特攻は想定の範囲内だったかもしれないが、ガンダム・フラウロスのダインスレイヴを用いた奇襲は想定外だっただろう。レギンレイズ・ジュリアの攻撃で、辛くも奇襲は不発に終わったが、この戦いでラスタルが見舞われた最大の危機だったのは間違いない。ラスタルがマクギリス・ファリド事件を回顧するとき、名も知らぬ薄紅色のガンダム・フレームとパイロットが浴びせた一撃を、きっと一生忘れることはないだろう

## 火星へと敗走した鉄華団に 非情な追い打ちが迫る

壊滅的な打撃を受けたマクギリス勢と鉄華団は、火星へと敗走した。集中攻撃を受けた革命軍は全滅に近く、軍律のもと司令であるマクギリスに従っていたにすぎない地球外縁軌道統制統合艦隊は、この時点で大半が離脱した可能性も高い。すでにラスタルはギャラルホルンにおけるマクギリスの全権を剥奪し、彼が立場も戦力も失っていたことも影響が大きかっただろう。もはやマクギリス勢にとっては、火星支部に残された戦力だけが頼みの綱だった。

だがここでもラスタルは先手を打ち、火星支部を取り仕切る新江・プロトを懐柔。新江はマクギリスへの協力を拒絶する。しかし、自分を取り立ててくれたマクギリスには恩義があり、火星への降下を見逃した。わずかとはいえ、革命が成功する可能性もあると考えていたのかもしれない。

ラスタルにとっては、この段階ですでに勝敗は決している。だがラスタルは、この状況を一度失墜したギャラルホルンの権威回復に利用しようと考え、あえてマクギリスと鉄華団の最後の舞台を大々的に演出することにした。マクギリスとともに、圧倒的な武力で世界をゆるがした鉄華団を、アリアンロッド艦隊が葬り去ることは、ギャラルホルンの復権を印象付けるまたとない機会だった

そして相手がモビルアーマーと互角に戦ったガンダム・フレーム〈バルバトスルプスレクス〉であることは、ラスタルにとって予断を許さない状況を生み出していた。鉄華団の

補給線を絶ち、戦力的にはギャラルホルンが優位とはいえ、バルバトスは1機で戦況を覆すほど油断のならぬ相手であることは間違いない

しかしバルバトスのパイロット、三日月・オーガスとて人間である。人海戦術で大量の戦力を投入し、消耗戦に持ち込めば勝利は確実だが、今回はプロパガンダとして利用する戦いである以上、極力ギャラルホルンの犠牲を払うことは避けたいのが正直なところだったはずだ。特にギャラルホルン兵士は、戦後の体制を立て直すための貴重な財産でもある。

それゆえラスタルが選択したのは、地表へ向けたダインスレイヴの発射であった　モビルスーツの攻撃によって敵を引き付け、発射起点を気取られない位置からダインスレイヴを放つという戦術だ。

地表へのダインスレイヴ攻撃は、かつて月の形状が変わるほどの事態を引き起こしたものである。ダインスレイヴは使用するだけでも禁止行為だが、地表への攻撃はさらに許されざることであろう。だが、ラスタルはそうでもしなければ、「モビルアーマーを倒したほどの三日月とバルバトスを、確実に葬り去ることはできない」と考えたのだろう。そもそも熟練のパイロットであれば、ダインスレイヴは避けられない兵器ではない。それはマクギリスが証明している。また、三日月と昭弘・アルトランドもアリアンロッドとの初戦で嫌というほどダインスレイヴを食らい、その特性はもう見抜いていたはずだ。

例えばシノはライドをかばってダインスレイヴに被弾しているが、この行動もすでに兵器としての特性を見抜いていたからこそ、瞬時に反応することができたのではないか。さらにガンダム・フレームがリミッターを解除すれば、モビルアーマー並みの機動性を発揮することも問題である。ガンダム・フレームが本領を発揮した場合は、よほど広範囲にダインスレイヴを投射しなければ、避けられてしまう可能性も高いかもしれない。

それゆえラスタルはギリギリまで2機のガンダム・フレームを引き付け、目視できない衛星軌道上からダインスレイヴを広範囲に発射することで、確実に命中させるという戦略を用い、狙い通りの結果を得た。「ギャラルホルンが、逆賊マクギリス・ファリドと鉄華団を討った」というニュースは、瞬く間に世界へと発信されたはずだ。

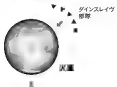
こうして戦後約300年のギャラルホルン体制を揺るがす危機は去り、時代は漸進的な改革を伴いつつ、新たな扉を開くことになる。

## 鉄華団とマクギリスに仕掛けられた最後の作戦

鉄華団が擁する2機のガンダム・フレームに対して、アリアンロッドがとったのは、厄祭戦時代のモビルアーマー狩りの再現ともいうべき戦略だった　どのような手順で作戦が展開したのか紐解いていく



アリアンロッド



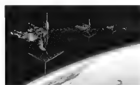

鉄華団に対する作戦の準備が進められる一方、ラスタルはマクギリスが単独で攻撃を仕掛けてくることを読んでいた。マクギリスが最後に選択するのは、やはり個の力であると見抜いていたのかもしれない。すでに戦力を鉄華団討伐に割いていることもあり、マクギリスに対抗できる戦力は　実質的にガエリオ・ボードウィンと彼のガンダム・キマリスヴィダールだけだった。阿頼耶識TypeEの力をもってしてもガエリオが敗れた場合　マクギリスとガンダム・バエルを止める術はなく、ラスタルにとっても大きな賭けだったのかもしれない。



作戦に先立ち、ラスタルは武器商人のノブリス・ゴルドンを通じ、偽りの鉄華団の非道ぶりを報道機関に大々的に放送させる。鉄華団はすべての通信が途絶されている状況にあり、釈明する機会を与えられることはなく、ラスタルはこの放送によって、ギャラルホルンの存在意義を、改めて世界に刷り込んだ。その一方でダインスレイヴを使用する段階では、報道統制を徹底するなど、作戦の詳細は知らされることなく遂行された。確かにダインスレイヴによる地表への攻撃が知れ渡ってしまうと、ラスタルは批判の対象となりかねない。



鉄華団本部を取り囲むギャラルホルンのモビルスーツ部隊。大型シールドは、モビルスーツとしては珍しい装備。防御力を重視した背景には、2機のガンダム・フレームを釘付けにする意図があるとみられ、「ダインスレイヴの発射まで、いかにガンダムの猛攻に耐えるか？」を考慮した装備であることがうかがえる
それでもバルバトスルプスレクス、グシオンリベイクフルシティの攻撃力はすさまじく、ラスタル側としては想定以上の犠牲を払ったと考えられる。



軌道上から射出されるダインスレイヴ。さすがにこの距離では、目視により攻撃を察知することは、三日月ほどの実力を持つパイロットであっても難しい。確実に倒すべく、鉄華団本部周辺を面制圧するために大量のダインスレイヴが投入され、着弾時の衝撃は広範囲に及んだ。
ラスタルの徹底した非情さが浮き彫りになる作戦だが、裏を返せばモビルアーマーを倒したほどの恐るべきパイロット、三日月には、古来から伝わるモビルアーマーを倒すための戦術（しかも惑星の形を変えるほどのリスクがある禁忌）を用いなければならなかったのが実情といえる。



ダインスレイヴの直撃を受けても、2機のガンダム・フレームは倒れることはなかった。だが、両機とも深刻なダメージを負っていることは明白。手負いのまま暴れるバルバトスを目の当たりにしたジュリエッタは、それが最後の抵抗であることを痛いほど感じていた。ジュリエッタは鉄華団の救われぬ立場に不憫さを感じつつも、自らに課せられた使命を全うした。「鉄華団の悪魔のガンダム・フレームを討ち取った」という事実は　ギャラルホルンの勝利をもっとも効果的にアピールできる象徴となるからだ。

# INVESTIGATION PART.5

### P.D.（ポスト・ディザスター）の世界観を読み解く ⑤

## 【考察】その後の世界とは？

「マクギリス・ファリド事件」後、世界はどのような道を歩んでゆくのだろうか？　作中の描写とスタッフの証言をもとに、本誌独自の視点でその後の世界を考察してみる

### 戦後を牽引する三者が考えるメリットとデメリット

テイワズがクーデリアを連合議長に擁立することを、ラスタルも受け入れたが、各人はそれぞれのメリットとデメリットを呑んだ上で決断を下したはずだ。本誌独自の視点で、各人の利害を考えてみる



**ギャラルホルン**

メリット

▶影響力のあるクーデリアの議長就任を容認することで、迅速に圏外圏の治安を安定させることができる。

▶圏外圏に慣れたテイワズに火星の様々な権利を委譲することで、支部縮小によるコストダウンと治安維持の効果の両立が期待できる。

デメリット

▶クーデリアと旧鉄華団の面々との強いつながりが危惧される。

▶圏外圏におけるテイワズの影響力が、必要以上に拡大する可能性がある。

**テイワズ**

メリット

▶圏外圏での勢力、利権を大幅に拡大できる。

デメリット

▶圏外圏の宇宙海賊や非合法組織に対し、テイワズが対応しなければならない機会が増える。

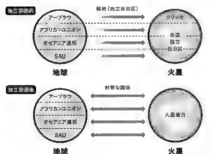
**火星（クーデリア）**

メリット

▶いち早く要職に就くことで、1人でも多くの子供を救うことができる。

デメリット

▶反社会組織の側面を持つテイワズとのつながりは醜聞になりうる。




### 古い枠組みを廃し、民主的な体制を目指す

マクギリス・ファリドの戦死と鉄華団の壊滅をもって、後に「マクギリス・ファリド事件」と呼ばれる動乱は幕を閉じた。エドモントンの戦いなどの影響から、一時は権威が失墜したギャラルホルンだが、この事件を収拾したことにより求心力を回復。事件鎮圧を主導したラスタル・エリオンのギャラルホルン内での立場は確固たるものとなり、ギャラルホルンの大改革を後押しした。

前項で記したように、ギャラルホルンという統治組織自体は重視していたラスタルだが、セブンスターズによる合議制をはじめとする古い枠組みが、組織を彼の理想とする形に改革する妨げとなっていたのは想像できる。特に「能力があれば出自は問わない」というラスタルの考えは、コロニーや圏外圏出身者を露骨に低く扱うギャラルホルンの悪癖とは相いれないものだったに違いない。それゆえ、地球本部と一線を引き独立性の高いアリアンロッド司令の職は、水が合っていたのだろう。ラスタルが真っ先に世襲制のセブンスターズによる合議制を廃止したのには、こうした彼のスタンスが影響しているかもしれない。経済圏や非合法組織との癒着や、軍備の私物化などの腐敗がありながらも、これまではセブンスターズという特別な立場が大改革の足枷だったが、後継者の戦死や離脱が相次ぎ、残されたのは老人たちという事件後の状況も改革のまたとないチャンスだったはずだ。

旧来の大きな枠組みを廃止したギャラルホルンは、より民主的な組織を目指し、ラスタル・エリオンが初代の代表に就任した。民主的という言葉を額面通りに捉えるなら、ラスタルをバックアップする議会やブレーンは様々な立場から集められたと考えられる。皮肉にも「ぬるま湯の合議制」と、マクギリスが非難したギャラルホルンの体制が改善された結果となり、実力ある者が正しく評価される世界を、ラスタルもまた別の形で目指していたといえるのかもしれない。

セブンスターズの特権の中でも、もっとも大きな問題だったのは、席次によって各家門の保持戦力が決定されていた点だろう　各家門が戦力を私物化している歪な状況は、組織内部の腐敗を招く原因にもなったはずだ。改革後は、段階的に各家門が保有する兵力の指揮権を中央へと集約し、部隊の再編成が行われたと考えられる。

戦力だけではなく、旧セブンスターズ各家門の権限は、段階を追って剥奪されていく流れになると考えられ、最終的には「かつての英雄の子孫」という名誉職として、ギャラルホルン内での実権を持たない立場に落ち着いていくのではないか

### 不満の温床となっていた圏外圏の改革

ギャラルホルン内部の改革を進める一方で、もう1つの大改革といえるのが、火星独立の容認である。ラスタルは鉄華団のような組織の出現や、今回の「マクギリス・ファリド事件」が発生した要因として、主に圏外圏で絶えない独立運動（地球との格差や貧困問題への不満）が根底にあると考えたのではないか。

経済圏が利権を握る状況で、恩恵にあずかることのできない火星や圏外圏、そしてコロニーの人々の間には、地球圏との格差は永遠に埋まらないものという絶望感さえ漂っていたと考えられ、その不満が犯罪や反乱の温床となったとも想定される。

だが、こうした状況の改善にギャラルホルンが立ち入ることは、禁じられている経済圏への政治介入に抵触する恐れがあり、デリケートな問題だった　だが、わずか数年で火星独立が実現した背景には、事件の衝

撃と治安維持の必要から、ギャラルホルン側が強い圧力をかけたのではないかと考えられる。

こうした利害の一致を背景に発足した火星連合では、初代連合議長としてクーデリア・藍那・バーンスタインが就任した。その背景には、「ノアキスの七月会議」で頭角を現し「革命の乙女」と称されたクーデリアの知名度に加え、圏外圏で絶大な資金力と影響力を誇るテイワズの後援が大きな要因となったことは言うまでもない。

鉄華団とつながりのあったクーデリアの議長就任を、ジュリエッタは不審がっていたが、これはギャラルホルンの一般的な反応といえるかもしれない。だが、それも踏まえた上で、後ろ盾となっているテイワズとラスタルの間で、なんらかの取引があったのだろうとガエリオは推測している。

その内容は想像の域を出ないが、火星ハーフメタルの取引に関連する事項や、火星圏でギャラルホルンが担っていた任務の肩代わり、また旧鉄華団メンバーが再び蜂起しないための監視など、多様な条件が含まれていたのかもしれない。

いずれにせよ、ギャラルホルンにとっては圏外圏の火星支部が、治安維持ではさしたる成果を上げていなかった実情もある。圏外圏を本拠とするテイワズに、火星連合の警備任務等を委任することで、コスト的にも戦力的にも、より安定した情勢を実現することが可能だという判断が下されたのかもしれない。

一方のクーデリアにとっては、テイワズに反社会的勢力としての側面があることを重々承知の上で、今回の協力提案を受け入れた。自らの実力だけで火星連合議長の座に就くには、途方もない時間と資金が必要である。それならテイワズの提案を受け入れ、いち早く社会に影響力を与える立場を手に入れた方が、時間を無駄にせずに済む。清濁併せ呑んで、クーデリアは子供たちを一人でも多く救うことを選んだのである。

「マクギリス・ファリド事件」から数年、改革はまだ始まったばかりだが、この戦いで命を散らした者たちが夢見た世界へ、着実に近づこうとしている。

### ヒューマンデブリ廃止条約

火星連合とギャラルホルンによって交わされたヒューマンデブリ廃止条約は、圏外圏における治安回復策の一環であり、ヒューマンデブリの根絶に向けた条約である。火星とギャラルホルンというそれぞれの立場から、不当な扱いを受けている子供たちを救うことを目的としている。火星連合はヒューマンデブリの子供たちを人権思想の立場から支援し、保護や支援に向けて動く。一方でギャラルホルンは、犯罪や軍事目的でヒューマンデブリを利用する組織の取り締まりを強化するものと考えられる。ギャラルホルン側としては、鉄華団のような組織が再び誕生するのはもっとも避けたい事態だ。この条約の制定で、民間に漏洩した阿頼耶識の根絶も間接的に目指しているのではないかと思われる。

### ダインスレイヴの規制強化

ダインスレイヴの民間への漏洩は、ギャラルホルンの優位を脅かすことになり、世界のミリタリーバランスを崩しかねない。一方、高硬度レアアロイの加工には、モビルスーツのフレーム建造に関わる技術が要求されるため、どんな組織でもできるものではない。ギャラルホルン以外でその技術を持つのは、現状ではテイワズのみといえる。ギャラルホルンからテイワズに対して追及があったはずだが、どのような結果になったかは推測の域を出ない。一歩間違えばテイワズ製フレームの製造禁止にすらつながる重大事件ではあるが、その後のラスタルとテイワズの関係を見ると、何らかの条件で手打ちがあったと考えるのが妥当か。

### 各経済圏との関係

エドモントンの戦いの影響、そしてマクギリスの方針もあり、各経済圏ともギャラルホルンに代わって自国で戦力を保有する機運が生まれた。だが鉄華団に関する印象操作、そして「マクギリス・ファリド事件」を解決したことで、再びギャラルホルンは求心力を回復。独自戦力を保有する機運は薄れていったと考えられる。これによって以前のように軍備はギャラルホルンにゆだねられ、各陣営間の紛争は減少。またギャラルホルン内部でも、各経済圏との癒着に関しては厳しい対応を徹底したと考えられ、その関係性も約300年前の発足当時により近い形になったのではないかと考えられる。

### 鉄華団のその後

クーデリアの秘書兼護衛となったユージンやチャド、そして地球で政治家を目指すタカキなど、生き残った団員はそれぞれの道を歩んでいる。多くの団員は火星へ戻っており、雪之丞が設立した整備工場カッサパファクトリーに所属してモビルワーカーや兵器のメンテナンスに従事する面々もいた。鉄華団の整備チームは最前線で鍛え抜かれている上、モビルスーツをメンテナンスできる整備士は限られているので、テイワズのモビルスーツのメンテナンスも手がけていた可能性もある。

### ガンダム・フレームの調査、回収

厄祭戦後、違法に漏洩した阿頼耶識システムと、その手術をされた少年、そして火星に放置されたガンダム・フレームの偶然の出会いが、鉄華団をめぐる一連の事件に関係していることは恐るべき事実だった。ガンダム・フレームがただのロートル機でなく、使いようによってはグレイズを凌駕する存在になる……。それがギャラルホルンにとって、大きな脅威だと痛感したはずだ。マクギリス・ファリド事件で復活したバエルをはじめとする各ガンダム・フレームは回収され、不可逆的に稼働できないような措置が施されたと考えられる。圏外圏の治安回復を図る一方で、各地に散らばっているガンダム・フレームという危険因子を回収することも、ラスタルは重視しただろう。

### テイワズとの関係

テイワズは圏外圏を中心に、幅広い物流ルートを有していることに加え、独自でモビルスーツ開発に着手するなど、ギャラルホルンとしても一目を置く存在である。傘下のタービンズが持っていた独自ルートをはじめ、テイワズはギャラルホルンさえ知らない圏外圏の情報を数多く持っていると考えられる。圏外圏の治安維持を根底から変えるには、ギャラルホルンとしては時間もコストも足りないというのが実情だろう。それゆえ圏外圏の実態を誰よりも理解し、ある程度軍備を保有するテイワズは、ギャラルホルンにとって協力関係を結びたい組織だったのかもしれない。

### 鉄華団との関係

「マクギリス・ファリド事件」以降、生き残った鉄華団メンバーたちは、アーブラウでIDの書き換えを行い、別の人物としての人生を始めることとなった。IDの書き換えは重大犯罪とされているが、ギャラルホルンが各経済圏の内政にどの程度介入できるかは定かではない。各経済圏レベルの司法で判断できる事案であれば、実質的にギャラルホルンは介入できなかったのかもしれない。だがギャラルホルンにとって鉄華団が要注意因子であることに変わりはなく、ID改変後も元団員たちの行方は注視していただろう。



# MECHANIC DESIGNER INTERVIEW 01

NAOHIRO WASHIO

メカデザイナー　インタビュー 01

# 鷲尾直広

※『グレートメカニックG』2016 AUTUMN～2017 SPRING掲載のインタビューを再構成したものです

第2期担当MS・MA

| | |
|---|---|
| ガンダム・バルバトスルプス | ガンダム・バエル |
| ガンダム・バルバトスルプスレクス | ハシュマル |
| ガンダム・グシオンリベイクフルシティ | |

複数のデザイナーが一つの作品に参加することは多いが、『オルフェンズ』では「モビルスーツは同一フレームで構成される」など、デザイナー間の協働に繋がる変わった取り組みもなされていた。そこに参加するデザイナー個人はどのような姿勢で挑んだのか。インタビューにより作品とデザインを振り返る



ガンダムのデザイン

## 【ガンダム・バルバトスルプス】

## デザインのイメージがストーリーをけん引する

——バルバトスは第1期で第6形態までデザインされました。第2期のバルバトスルプスではその後を受けて、どのようなオーダーから、デザインされたのでしょうか？

**鷲尾**　デザインに取りかかった段階では、第2期の基本的な方向性は決まっていたのですが、具体的な内容はまだふわっとした状態でした。そこで小川（正和）プロデューサーから「デザインを先行して頂いた方が、ストーリーのイメージが湧くかもしれません」というご意見をいただきまして、早めに描き始めたんです

——デザイン先行ゆえの難しさは、ありませんでしたか？

**鷲尾**　いえ、基本的な概要は、ほぼ決まっていましたからね。たとえば鉄華団は経済的に少しリッチになって組織も安定しているから、バルバトスは外装を全部きれいにして作り直す……ということが前提でした。またバルバトスのキャラクター性や使い方も、第1期と変わらないということでした。

——バルバトスは、いわゆる単純な『ガンダム』文脈のパワーアップでは描けない機体ですものね。

**鷲尾**　そうなんです。イメージを崩さず、よりバルバトスらしさを強調することが大事でした。今回はそういった面を意識して、より格闘戦用というイメージです。

——第2期では、第1期で第6形態までデザインした上で、新たにデザインをすることになりましたが。

**鷲尾**　まあ第4形態以外はデザインをするというより、くっつけて、まとめるという作業の方が近いですから。やっとまとまったデザインにできる、という意味では、ルプスの満足度は高いですね

またデザイン先行でやらせて頂いたことで、デザイナーとしては、やりたいようにやれたという気持ちでもありますね

——鷲尾さんの中には、明確に「こうしたい」というお気持ちはあったのでしょうか？

**鷲尾**　実はそれがなくて（笑）。わりと「どうしよう」という感じではありました。自分で描いたものではありますが、バルバトスって第1期でキャラクターがかっちりとできてしまったもの、というイメージなんです。それを崩さずにパワーアップ版を描かなくてはならないので、最初は大変だなと感じました。最初に描いたラフデザインでは、バルバトス第4形態の肩と印象が変わらなくて、そこで明確に違いが見えるように、形状を調整しました。あとは全体的に色の調整もしています。

——以前伺ったように、第1期では抑えたという「鷲尾さんらしいテイスト」に寄せるというニュアンスもそこには含まれているのかなと。

**鷲尾**　それもあります。第1期でバルバトスのキャラクター性が確立されたことで、第2期はもう少し大胆な方向性にできたかなと思います。ただ今回のルプスでは当初、ハイヒールを標準装備にしたことで、全体的にバランスが悪くなってしまったんです。そこで腕（手首）を延ばしてプロポーションの調整を図り、腕を延長することでリーチも少し伸びるから格闘戦では便利かなと。

ハイヒールは第5形態（地上戦仕様）、第6形態からの継承になりますが、ルプスはもっと細かい部分のディテールを詰めたという意識です。第5形態（地上戦仕様）、第6形態はパーツで見ると大雑把な感じもあるので、細かい部分にまで時間をかけて描いていきました。ただ、やり過ぎるといやらしい感じになっちゃうので、バランスは難しいですね。

——格闘戦用を意識されたということですが、ルプスの武器に関しても伺えればと思うのですが。

**鷲尾**　今回のソードメイスも、キービジュアルの形になるまでにいろいろ描きました。オーダーとしてはシンプルなもの、ということでした。以前から「かっこいいバット」というオーダーがあったので、何となくそういうコンセプトです

## 微細なディテールからデザインの本質が見える

——デザインを進めていく中で、長井（龍雪）監督から方向性の修正などはありましたか？

**鷲尾**　ルプスに関しては、ほぼ最初に提出したものでOKでした。肩に関しては、その後は微調整だけです。鉄華団のマークは赤の方がいいとは思うのですが、そうするとパーツと色の配置の関係から、あまり印象が変わらないんです。数バージョン描いたのですが、その中から決定稿のものを選んでもらっています。

——腰のスラスターなども新しい装備になっていますが、これに関してはどうですか？

**鷲尾**　特に指示はなかったんですが、第1期から「腰に何かを付けてほしい」というオーダーがありましたので、それを反映した形です。とりあえず拾ったものを付けていた第1期の形態とは違い、ルプスでは最初から付いている前提で、機体のデザインに合わせたものとして考えました。

——実際に比較してみると、全身が変わっているのに驚きます。

**鷲尾**　でも大張（正己）さんが描か

**やっとまとまったデザインにできる、という意味では、**

**ルプスの満足度は高いですね。**

れる第1期のバルバトスは、すでにルプスっぽいですよね（笑）。

そういう意味では本編のイメージが影響した部分もありますね。ルプスは本編でどうなってしまうんだろう、という怖さもありました（笑）。

──こうしてお話を伺っていると、バルバトスはアニメーターさんのタッチに合うメカのような気がします。

**鷲尾**　どうでしょうね。特にルプスは面がすごく掴みにくいと思うんです。例えば海老川（兼武）さんのデザインだと、すごく分かりやすい面構成で、アニメーターさんも描きやすいだろうな、といつも感じています。ルプスは1つのパーツを取ってみても、断面を理解してもらわないと、把握するのが難しい部分があるんです。本当はよくないと思いつつも、このような方向性になっていますね。

──バンダイ（ホビー事業部）さんとは、どういうやりとりを？

**鷲尾**　「ここはどうなっていますか？」という質問に対して、かなり細かく説明しました。画だけでは読み取れない情報がかなりありまして、パーツごとに断面の形状を描いて説明するという感じで。

──そうした複雑なディテールが立体になると面白そうですね。

**鷲尾**　本当はそういうディテールを使わないで、格好よくなれば一番いいんですけど……。

──本体はガンダム・フレームである以上、変えられる部分にも限度があると思うのですが？

**鷲尾**　ガンダム・フレームは基本的に変えないという方針ですので、手首の延長と、ハイヒールになっているだけで、フレーム自体はバルバトスから継承されたものです。

そもそもガンダム・フレームは形部（一平）さんのキマリスも、バルバトスの脚のフレームだと収まらないので調整していますし、フレームの細部の変更は可能という認識です。

──プラモデル製品のガンダム・フレームは、そのまま流用される形ですか？

**鷲尾**　基本的にはそのままです。先ほど話した手首については、延伸用の部品が組み込まれています。

最初の製品試作の段階って、だいたい関節とかがグニャグニャなんですけど、『HG1/144ガンダムバルバトスルプス』の場合、試作品の中には、これまでと同じガンダム・フレームが入っているので、けっこうカッチリした状態でした。

──バンダイさんからは特別に何かオーダーはありましたか？

**鷲尾**　そういうのは一切ありませんでした。意外とそういうことは言われないんですよ。ただ気にしなくていいのは楽ですが、逆にこちらがちょっと気にしてしまいます（笑）。

──どんなものでも「大丈夫です」と言われると、逆に困ってしまうことってありますね（笑）。

ガンダムのデザイン

**【ガンダム・グシオンリベイクフルシティ】**

## デザインの統一性と用途の変化

──ガンダム・グシオンリベイクフルシティですが、まずフルシティという名前が気になります。

**鷲尾**　コーヒー豆の焙煎方法で、「フルシティロースト」といって、シティローストをさらに焙煎したものがあるんですが、それが由来です。リベイクは「焼く」（温めなおす）という意味なので、今回も同じようなイメージでした。ただ名前に関しては、「グシオンフルシティなのかな？」と思っていたら、グシオンリベイクの後にフルシティが付いていて、非常に長い名前になっています（笑）。

──デザイン的にはルプス同様、すべてに手を入れられた形です。

**鷲尾**　そうですね。でも基本的には、リベイクと同じラインです。前はグシオンのパーツを使う前提でしたが、全部新しくなりました。

以前よりもまとまりのあるデザインになっていると思います。リベイクはちょっと描くのが難しいパーツが多く、まずそれを一旦リセットしました。ディテールは多いですが、描きやすくなっていると思います。

──全体的にストレートな線が多くなっているという印象です。

**鷲尾**　単純に変えたかったからですね。本当はリベイクももうちょっとストレートなラインにしたかったんですけど、グシオンのパーツに合わせるとちょっと難しい部分もありました。今回はグシオンのパーツを使わないという事でしたので、直線ラインにしても大丈夫かな、と。

頭部の開き方もリベイクと比べてシンプルにしました。以前は上下に開いたのですが、そうすると首の位置が伸びちゃって、収まりがよくありませんでした。そこで今回は下側のパーツを固定しました。それとリベイクのアンテナは畳む感じだったのですが、上下の動きがなくなってしまったこともあり、アンテナそのものが大きく動くようにしています。

──各部のパーツごとの面もわかりやすい印象があります。

**鷲尾**　それはあるかもしれません。多少複雑でも、「どうなっているのか分からない」という感じにはしたくなかったので。特徴的なサブアームにしても、リベイクよりシンプルにしています。グレイズの腕ではなく、ちゃんとしたサブアームが入っています（笑）。またグレイズの腕はあまり曲がらなかったのですが、



**ルプスもそうですけど、第1期で積み上げたキャラクター性は変えずに、残していこうというスタンスです。**

今回はピッタリ曲がって、もう少しコンパクトにユニット内に収まっています。

——プラモデルの解説では、フルシティは近接戦闘型に改修されたということで、リベイクとは運用の方向性が異なるのでしょうか？

**鷲尾** そうですね。第2期では用途も若干変わっていきます。前腕部にロケット砲を内蔵していますが、これも敵を撃破するというより牽制用として使用されるものです。腰のシールドの形状も改めて、シザー機能を内蔵した武器になっています。

——オーダーも近接型という内容だったのでしょうか？

**鷲尾** そうですね。リベイクは長距離射撃型ということだったんですが、結局、昭弘はどんどん前に出てしまっていましたから（笑）。

ただ、基本線は大きく変えないというオーダーでした。そこはまるっきり新しい機体ではありませんから。ルプスもそうですけど、第1期で積み上げたキャラクター性は変えずに、残していこうというスタンスです。

実際に作品を視聴してもらう際には、キャラクターのドラマを純粋に楽しんでもらいつつ、周辺のメカを楽しんでもらえればと思います。

ガンダムのデザイン

## 【ガンダム・バルバトスルプスレクス】

## ←キャラクター性に導かれたレクスという新しい形態

——ルプスレクスがデザインされるまでの経緯についてですが？

**鷲尾** 最初はバルバトスルプスから、変更するかは未定でした。ただ、せっかくだから変えましょうという流れになり、長井監督のイメージとしては、腕が大きくなってボクサー体型になる、という感じでした。

——第1期のように、パーツを付け足していくという構想はなかった？

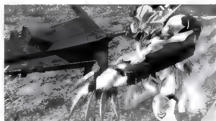
**鷲尾** そうですね。ルプスの場合は、モビルアーマーに破壊されて一気に変える、という流れでした。

デザインとしてはルプスの方がまとまっていて、かっこいいと思うんです。ただ後半の展開を考えると、キャラクター的にも歪になった方が合っていると思います。武器は色々とアイデアを出すのですが、採用されることが少なくて（笑）。爪にしても自分は攻撃用として考えていましたが、長井監督の方針としては基本的に爪では攻撃しないという方向性だったようです。ただスタッフの方が拾ってくださったみたいで、劇中では使われていましたね。

結局、バルバトスはシンプルな戦闘が似合うということなんでしょう。ですからよりシンプルな戦いになるような方向性を目指したといえます。

——デザイン面については、どんな意見がありましたか？

**鷲尾** ラフ稿段階での前腕がちょっと長いというものですね。そこは小川（正和）プロデューサーからのご指摘があって修正しています ただ動いてしまえば、アニメーターさんの好きなように、伸びたり縮んだりするものですから。勢いで描けてしまうデザインでいければいいという気持ちはありました。



また、バエルがシンプルで王道なデザインでしたので、両方ともヒロイックな感じではなくてもいいと思ったんです。一緒に並んだ時、バエルの方が偉そうに見えるぐらいでちょうどいいかなと（笑）。

——そんな前腕に装備されたサブアームですが。

**鷲尾** サブアームは『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』に登場するガンダム試作3号機のイメージということでした。サブアームには武器を持たせるということでしたが、格闘にも使っていました（笑）

ルプスレクス自体も第1期の第5話みたく、背中に武器を搭載できるので、ガンダム試作3号機のようにサブアームで武器を引き出す、ということもできます 滑腔砲とメイスと刀を装備するという感じで。ただ三日月がちょっと面倒くさいと思って搭載していないのかもしれません。

——腰部スラスターの有無など、ルプスからの変更箇所もあります。

**鷲尾** 「バランスを変えよう」という意識はありました。腕が大きくなり尻尾が付いた分、腰のスラスターは外してしまおうかなと。シルエット的にも邪魔になりますから。ちょっとだけ変えても、あまり視聴者の方の印象に残らないんです。それなら、大きく変えてしまう方がいい。ただ期間が短いこともあって、あまりプラモデル的に大きな影響を与えないように意識はしました。ベースを残しつつ、印象を変えられたらという。

——実際の変更点以上に、変わっている印象を受けますね。

**鷲尾** 劇中での描かれ方でしょうね。より前傾姿勢になって描かれていますから。これまでも話の展開に合わせてバルバトスは変わってきましたが、それぞれのシーンに合ったカッコよさが出ればそれでいいかなと。

——主人公機らしからぬデザインですが、三日月というキャラクターには合ったデザインという印象です。

**鷲尾** デザインの仕事を始めた時って、単純に「かっこいいものを描きたい」と思うものです。でも実際には物語の展開に合ったデザインじゃないと、かっこよく見えないんです。そもそも内容に合致していなければ、チェックは通らないと思いますが（笑）。例え一見かっこ悪くても、劇中の展開に合っているものは、物語においてかっこよく見えるものです。また、特に『オルフェンズ』は、キャラク

**例え一見かっこ悪くても、劇中の展開に合っているものは、かっこよく見えるものです。**

ターとMSを合わせていく事も求められていました。形部(一平)さんのキマリスは、まさにそうです。キャラクターに合わせることを突き詰めていくと、結局はストーリーやドラマにもデザインが貢献できるレベルに達していく……。今回は、そういう領域まで踏み込めたのではないかと思います。

——作品を見てデザインのよさがわかるという印象です。

鷲尾　プロとしてデザインを手掛けている以上、一見するとかっこ悪いものにも意味があるという意識は持って取り組んでいます。それこそ長年『ガンダム』シリーズを見てきた方が、ルプスレクスを見た時、拒否反応はあるでしょうから。でも『オルフェンズ』をずっと見てきた方がルプスレクスを見たら、「三日月はどんな活躍をするんだろう?」とワクワクすると思うんです。そういった意味では、ガンダム・バエルは王道デザインだと思います。逆に王道過ぎて、『オルフェンズ』を見てきた方からは、拒否反応が起きるかもしれませんが……。

ガンダムのデザイン

## 【ガンダム・バエル】

## 物語を育んできたから辿り着けるデザインがある

——ガンダム・バエルのオーダーは、どのような内容でしたか?

鷲尾　バエルはシンプルにしたいということでした。体形のバランスは、海老川さんっぽい雰囲気を狙っています。パーツはまったく違うんですけど、立ち様が海老川さんっぽいという。方向性としては『機動戦士ガンダム00』のリボーンズガンダムにパーツ構成が近いかもしれません。ただ実際の初登場シーンの第43話は、原画を担当された大張さんのタッチと非常に合っていたし、完全に大張さんのメカでしたね(笑)。

——デザインの方向性として、どんな点を意識しましたか?

鷲尾　基本的に非戦闘用で、約300年間ギャラルホルンの象徴として儀礼や式典用に飾られている特別な存在です。デザイン面では、今までこの世界で羽付きのガンダムはいませんでしたから、思い切って採用しています。背中の羽は騎士のマントのイメージです。監督としては、もうちょっと羽っぽくないデザインがくると思われていたみたいです(笑)。



機能的には、最新技術で作られたルプスレクスやキマリスヴィダールよりは劣るかもしれません。それこそ、当時の状態だから武器はなくてもOKということでしたが、翼にはレールガンが入っています。マクギリスのキャラクター性もあって、剣は2刀になっています。

監督の設定的に、アグニカはもともと格闘戦が基本だったそうなんです。でもマクギリスはそういうタイプではありませんから、結果的にグリムゲルデの剣を使用しました。グリムゲルデがヘルムヴィーゲ・リンカーに改修された時、「あの剣はどうなったんだろう?」という疑問が、これで解消されたかと思います。

——特殊金属製のあの剣ですね。

鷲尾　武器としては最強ですよね。使い手にもよりますが、モビルスーツのフレームすらも切ってしまうものですから。特殊金属はルプスレクスの爪や尻尾にも使われています。

——シンプルなだけに、すべての始まりの機体という印象を受けます。

鷲尾　それはなんとなく気にしながらデザインしました。よく見ていただくとわかるのですが、バルバトスよりも装甲が大きく、フレームを隠している部分が広いんですよ。腿の後ろなどがわかりやすいですね。また、バエルをシンプルにするという意図には、作画の負担を減らすという意味もありまして、なるべく隠せる部分は隠しています。

——『オルフェンズ』に参加された率直な気持ちをお聞かせください。

鷲尾　作品自体は、何もないところからのスタートでした。監督の頭の中にしかない情報もありましたし、落としどころが分かるまでは、なるべく細かく拾っていこうと意識して進めました。ルプス以降は方向性も分かってきましたので、「次はこんな感じかな」と予測しながら進められたと思います。

まあハシュマルやバエルは予想外な部分も多かったですが(笑)。

——作品世界に則したデザインを貫き通す事もすごいと感じます。

鷲尾　特にバンダイさんから、「こうしてくれ」というオーダーもなかったですからね。そこはバンダイ担当のてんいさんが、とても作品のことをよく理解してくださっていたと思います。

——この作品におけるモビルスーツの方向性が守られたという印象を受けますね。

鷲尾　『オルフェンズ』のメカデザインの特徴でいえば、設定とストーリーが生きるデザインを目指してやってきたという側面があると思うんです。もちろん他の作品にも通じるものはありますが、今までやってきたどの作品よりも、そこは追及できたのではないかなと。特に『ガンダム』である以上、キャラクター性の強さという要素が中心になっていきます。よく「こんなの『ガンダム』じゃない」って言われましたけど、僕の中ではずっと『ガンダム』で考えていました。『ガンダム』じゃなかったら、キャラクターに合わせたメカが出てくるなんてことはありえませんから。

# MECHANIC DESIGNER INTERVIEW 02

KANETAKE EBIKAWA

メカデザイナー インタビュー 02

# 海老川兼武

※『グレートメカニックG』2017 SPRING掲載のインタビューを再構成したものです

第2期担当MS・MA

| | |
|---|---|
| ガンダム・フラウロス | ゲイレール・シャルフリヒター |
| レギンレイズ | フレック・グレイズ |
| レギンレイズ・ジュリア | ヘルムヴィーゲ・リンカー |
| ゲイレール | 他、グレイズ・フレーム機 |

作品に登場するモビルスーツは、作品世界を構築するのに欠かせないピースのひとつである。デザインをする上でも、その世界観を汲み取り細やかな配慮がなされている。ガンダム以外のモビルスーツをデザインする際に心がけられたこととは?

## モビルスーツ戦の激化により進化に迫られた完成形

第2期のデザインは、どの機体から進められたのでしょうか?

**海老川** 最初はレギンレイズです 当初、ハイグレイズという名前でグレイズの上位機種ということでした ザクに対するハイザックのようなイメージです。ただ、すでにグレイズは「この世界におけるモビルスーツの完成形」というイメージだったんです。そもそも第1期でグレイズをオーダーされた時、「この世界観の中で一番発展した機体」ということだったので、僕の中では技術的なボーダーラインの最上位として設定していました。そこから、さらにもう一つ上というのは、なかなかハードルが高かったです。

第2期ではモビルスーツが台頭してきた時代ということもあって、それを抑制するために一度検討し直した機体として、レギンレイズが生まれた、という方向性に落ち着きました。レギンレイズの型式番号はEB-08で、グレイズ(EB-06)との間にEB-07という機体が存在していたんです

ただ、この07は08と06の中間ではなく、グレイズの換装性や派生機種への発展性をより強めたコンセプトで、かたや08はモビルスーツなどの格闘戦に特化した機体という設定です どちらを選ぶかという段階になった時、今後のモビルスーツ戦の増加を踏まえて、08が採用されたという形です

――06~08まで一本の流れというよりも、07と08でコンペが行われたというような間柄なんですね。

**海老川** そうですね 07と08を並行して進めていたのですが、07はひとまず置いておいて、先に08が完成したと そして特務部隊用として先行量産され、アリアンロッド艦隊に配備されたという流れですね

――もう少し時代が進むと、レギンレイズ量産型の可能性も?

**海老川** それは確実だったかもしれないです。ただ、すべてのモビルスーツをレギンレイズに入れ替えることはないかもしれません。グレイズ3機で1小隊だったら、そのうち1機をレギンレイズに差し替えるという感じかもしれません。レギンレイズは様々な状況に対応できるマルチロールタイプではなく、機体数も限られていますし。もしかすると、08を1機、07を2機という小隊編成が行われるかもしれません。

――鉄華団のような先鋭化した武装集団が不在の場合は、07タイプの方が汎用性も高く、マルチロール機として使えるから便利そうですよね。

**海老川** まあ対海賊や暴動鎮圧などを考えたとき、通常のグレイズで十分過ぎるほどの機体性能ではあるのですが ちょっと鉄華団はイレギュラー過ぎますから

それこそ阿頼耶識手術を受けた少年兵、ヒューマンデブリの有用性が第2期では注目されてきた時代という設定でしたし。さらにモビルスーツ戦が激化する要因はあります。

**海老川** そうですね 阿頼耶識は想定以上に強い印象を受けますよね 個人的に阿頼耶識はサポートインターフェイス的なイメージだったのですが、作中ではかなり機体性能に影響を与えている形で描かれています 当初は約300年という年月が経過したこともありますし、むしろグレイズのオペレーションシステムは、阿頼耶識すらも凌駕する技術レベルかな、と思っていたんです。

でも実際に描かれた阿頼耶識は、それ以上のものでした そう考えるとレギンレイズは、出るべくして出てきた機体といえるかもしれません。

――少しデザイン面にお話を戻しますが、実際にはどのような方向性で作業を進められたのですか?

**海老川** レギンレイズに関しては、ちょっと自分の中で禁じ手だったデザインを取り入れています。そもそも俗な言い方をすると、この世界観のメカはミリタリーチックな方向性で留めておきたかったんです。車でいえばジープや装甲車ですね。一方でレギンレイズは、曲線を多用した流線型の近未来的スポーツカーのようなラインを入れています 兵士をイメージしたのがグレイズで、レギンレイズはSFテイストを含んだ未来の宇宙服のようなイメージです

なるほど。新しくなったというイメージはしやすいです。

**海老川** 例えば人型により近づけるという方法論もあったと思うんです ただ、監督からは「グレイズの意匠は残しておいて欲しい」というオーダーがありまして、イメージが残る方向性で進めました

## 新旧織り交ぜてデザインを考える

――そして、レギンレイズとは対照的な旧式機にあたるゲイレールもデザインされています。

**海老川** レギンレイズのラフ稿を何枚か描いている内に、グレイズよりも古っぽくなってしまったラフの1つですね その後、シナリオサイドから、「旧式機を出してもいいかもしれない」という話が上がりまして、ゲイレールはグレイズの旧型という設定になりました

――レギンレイズのデザイン作業の過程で生み出されていたんですね。

**海老川** いわばレギンレイズの副産物ですね 旧式的なデザインはそれ

**レギンレイズに関しては、**

**ちょっと自分の中で禁じ手だったデザインを取り入れています。**



ほど難しくはなく、あまり悩みませんでした。旧式という扱いですけど、少し手を入れれば、これがレギンレイズ的なものになったとしても大丈夫だったと思います。結局は劇中での見せ方が重要ですから

——バリエーションとしてゲイレール・シャルフリヒターも担当されています。これが登場した経緯は？

**海老川**　監督からのお話で、地球支部編では「戦争」という方向性の戦闘なので、グレイズ・フレームとロディ・フレームの2機だけではちょっと寂しいということになりまして。そこで色々バリエーションを出したい、という流れの中で生まれた機体の1つです。形部（一平）さんのジルダなどもそうですね。シャルフリヒターは傭兵用のカスタム仕様として外見や装備がカスタマイズされていますが、ゲイレールと同じで、元になった機体は存在しているんです。

——系統的には姉妹機ですものね。そんな中、一風変わったグレイズも出てきますが。

**海老川**　グレイズ・フレームは用途に応じて、手脚を長くも短くもできる仕様なんです。長くする方向性はグレイズ・アインで実現したので、短い方向性のフレック・グレイズはぜひやってみたかった機体でした。ちょうど鉄華団の機体として獅電的なポジションの機体も必要だ、という話が上がり、「グレイズ・フレームでもこういうことができますよ」という、量産機のプランの1つとして提出したんです。でもさすがに鉄華団でグレイズ・フレームはおかしいよね、ということになりましたが地球支部編で拾っていただけました。ただ、マクギリスと手を結び、ギャラルホルンとのパイプもできた時点なら、テイワズの獅電よりも入手は容易かもしれません。展開次第では、鉄華団仕様のフレック・グレイズが登場していたかもしれません。

——夢が膨らみます（笑）。第1期から引き続き登場し 名前や姿が変わるというと、ガンダムの代名詞っぽいですが、グリムゲルデもそんなモビルスーツのひとつです。

**海老川**　ヘルムヴィーゲ・リンカーは、ヴァルキュリア・フレームを使って、印象をガラッと変える機体をデザインしてみたかったんです。これは文芸設定にもありますが、ヴァルキュリア・フレームの機体は設定上、何種類か存在します。ヘルムヴィーゲ リンカーはそのデータを使い、グリムゲルデをヘルムヴィーゲタイプに換装したということです。きっとマクギリスは何パターンか、換装プランを押さえていたのではないかと思います。ハシュマルが火星で発見されてから最悪の事態を想定して選んだのが重装甲のヘルムヴィーゲだったと。厄祭戦当時に開発されたヴァルキュリア・フレームの機体には武器の特性を最大限に活かすカスタマイズが個々に施されているんです。グリムゲルデは硬質な剣による二刀流、ヘルムヴィーゲは大剣といった感じに……。

## ガンダムに対抗しうるグレイズ系のスペシャル機

——同じグレイズの系譜でも、レギンレイズ・ジュリアはかなりのスペシャルですよね。

**海老川**　そうですね。ジュリエッタの新しい機体案としては、ガンダム・フレーム、ヴァルキュリア・フレーム、レギンレイズの改修機に乗せるという3つの案がありました さすがにガンダムに乗せるのはやり過ぎですし、ヴァルキュリア・フレームはガエリオを殺しかけたグリムゲルデと同じ系統ですから。それがヴィダールと一緒に戦うのはどうなのかと、監督がとても気にされていました。ジュリエッタ用のヴァルキュリア・フレーム機は、ラフの段階まで描きましたが、最終的にレギンレイズの改修機が選ばれました。

——ガンダム・フレームの機体に乗せればキャラクター性は高まると思いますが、メカ的な広がりは……？

**海老川**　狭まりますよね。第2期ではガンダム・フレームはより別格の扱いになっているから、どんなに強い機体でもガンダム・フレームには勝てない、という傾向が強くなっていたとは思います。

そういう意味でガンダム・フレームに対抗しうるグレイズというのは、面白いと思います。

——デザイン的には、レギンレイズよりもさらに上位機ですよね。

**海老川**　基本的には1機だけのスペシャル・ワンオフということで、デザインはしやすかったです。完全にキャラクター性を強めている機体で、グレイズ・アイン的な意匠をレギンレイズでデザインすると、こういった方向性になるのかなと。

——それでいてレギンレイズとは細部の差別化もされています。

**海老川**　モビルアーマー的な印象を持たせたかったので、異形的で人型ではない雰囲気を強調しています。手首の先はレギンレイズの手と交換もできるので、換装すればレギンレイズ用の装備の使用が可能です。

——実際には剣だけでしたが、それ以外の装備も可能なんですね。あれもオーダーに含まれていた？

**海老川**　ジュリアンソードは、こちらからの提案です。完全に宇宙戦に特化した武器ですね

打ち合わせは毎回、武器アイデア出し合戦、特に後半はなるべく被らないようにしたかったので、この形



**第1期、第2期を通して、多様な考えを持ちながら**
**デザインができたのは面白かったです。**

にしました。蛇腹剣はシルエットと戦術がマッチするなと感じたので、取り入れてみました。

――全体的なシルエットデザインもグレイズ・アインとの関連性をイメージさせてくれますね。

**海老川**　おそらく開発での関連性はあったのだろうと思います 手脚を延長させる場合の機体バランスの制御データなど、構造面でのフィードバックはあったと思います。

――ジュリアもグレイズ・アインのようなフレーム延長構造ですが、まさか脚がこれほど大胆に外れるとは思ってもいませんでした。

**海老川**　レギンレイズのイメージから、脚はそのままにするか迷ったんですが、どうせなら外れた方が面白いと。太ももにバインダーを付けたのは、第1期のシュヴァルベ・グレイズでも取り入れているからですが、そこを突き詰めていくとジュリアのような形になるのかと思います。

――宇宙用というイメージはあったのでしょうか?

**海老川**　想定はしていました。そこから地上に降りるなら、脚部を展開した形態にしようと思っていました。ただ、登場時の主戦場が宇宙でしたから、まずは宇宙戦用に特化した形でデザインしています。初戦はちょっと相手が悪かったですね（笑）。監督的にアミダは作中でも相当な手練れで、トップクラスのパイロットと仰っていました。

――『オルフェンズ』では、主に量産機を担当されていますが、ガンダム・フレームもデザインされました。そんなガンダム・フラウロスは、ガンダム・フレームというか、モビルスーツの中でも珍しい可変型です。これが登場した理由は?

**海老川**　ガンダム・フレームの変形モビルスーツをどうしても出したかったんです 部分的な変形はキマリストルーパーでも登場していましたが、人型から別な物への変形ですね。変形案は2案出しまして、現在の砲台型とティラノサウルス風の突撃形態です。ただ三日月と昭弘が前線で戦うということで、砲台型が選ばれました。フラウロスのような機体がいたなら、きっと飛行形態に変形するタイプなど、いろいろな可能性もあったかもしれません。

　監督からのオーダーとしては、流星号（グレイズ改弐）の印象を残してほしいということで、顔はバルバトス+流星号を足して2で割ったイメージです。最初、フラウロスの頭部（トサカ部分の側面）に目があって、それとフェイス部分の牙を加えて獣のような顔になるというアイデア案もありました。

――それはそれで興味深いデザインですね。他にはありますか?

**海老川**　今だから言えるネタとしては、最初仮に付けた名称はバエルだったんです（笑）。バエルは蜘蛛の悪魔ということで、変形後のイメージに合うなと思って。でも、悪魔序列1位ということで、さすがにどうかという話になり……。そこで改めて意味を調べ直していたら、豹から人間の姿になるフラウロスというもっとバッチリなのを見つけましたでもこの機体はどんな名前が付こうとも正式名称は4代目流星号なんですけどね（笑）。

## 『オルフェンズ』という作品を振り返って

――すべてのデザイン作業を終えられた今、『オルフェンズ』という作品を、海老川さんとしては、どのように捉えられていますか?

**海老川**　第1期、第2期を通して、多様な考えを持ちながらデザインができたのは面白かったです。世界観全体からデザインにアプローチできたのもよかったですし、厄祭戦という題材はまだまだ掘り下げて展開できる下地になったと思います。今回の方式なら、ガンダム・フレームをベースに他のデザイナーさんが手掛けても面白いですし。それこそ「他の方がグレイズ・フレームの別機体を描かれるとしたら、どう描くのか?」を考えると、とても楽しいです。

――海老川さんのデザインや、これまでの制作秘話をお伺いすると、作品の世界観を守ることに、非常に気を遣われていると感じます。

**海老川**　その気持ちは強かったですね。他のデザイナーさんが描かれたのを見て、「ここまで踏み込むなら、こちらも補足でこれぐらい加えておいた方がいいんだろうな」といった感じで。特に今回は主軸を作られた鷲尾（直広）さん、世界観を広げてくださった形部さんと篠原（保）さん、バックグラウンドを構築してくださった寺岡（賢司）さんと、メンバーも非常に面白い布陣でした。一方で自分もグレイズとヴァルキュリア・フレームという独自ラインもやらせていただくなど、思い出の多いシリーズでした。



――もしあと1機、この世界のモビルスーツをデザインできるなら、どんな機体を手掛けたいですか?

**海老川**　贅沢をいえば、もう1機ぐらいガンダムを描きたかったですね。フラウロスは鷲尾さんデザインに寄せたガンダムだったんですが、次は鷲尾さんと形部さんのラインをつなぐような機体を考えてみたいです。

　まだまだこの作品でやれること、やりたいことはたくさんあります『オルフェンズ』は、そういったデザイナーのイメージを広げてくれる作品ですからね。

# MECHANIC DESIGNER INTERVIEW 03

IPPEI GYOUBU

メカデザイナー　インタビュー 03

## 形部一平

※『グレートメカニックG』2016 WINTER～2017 SPRING掲載のインタビューを再構成したものです

**第2期担当MS・MA**

| | |
|---|---|
| ガンダム・ヴィダール | 他、イオ・フレーム機 |
| ガンダム・キマリスヴィダール | ガルム・ロディ |
| ランドマン・ロディ | ユーゴー |
| 獅電 | ジルダ |

『ガンダム Gのレコンギスタ』（2014）で本格的にメカデザインのキャリアをスタートさせた形部一平氏。『オルフェンズ』第2期では多種多様なMS群を生み出した氏の、創意と遊び心の秘密に迫ってみよう。



### いつか手がけたかった メカデザインへの道

——最初のアニメのお仕事は、『セイクリッドセブン』になりますか。

**形部**　そうですね。『セイクリッドセブン』が初のアニメ作品です。普段は広告のイラストレーションを手がけていますが、もともとはゲーム会社出身ですので、アニメーションのデザインはいつか手がけてみたいと思っていました。『セイクリッドセブン』に至るまで、他の映像仕事でキャラクターデザインのような仕事もあるにはあったんですが、案外立ち消えになることが多いんですよね。

——そもそもサンライズの作品に参加されることになった経緯は？

**形部**　映像作品企画の流れの一環で、サンライズさんに関わることがあって、「何かアニメの仕事があったら声をかけてください」とポートフォリオを置いていったんです。そのきっかけで『セイクリッドセブン』に呼んでいただきました。

——メカデザイナーデビューは富野由悠季監督の『ガンダム Gのレコンギスタ』でしょうか？

**形部**　そうですね。先ほど申し上げたサンライズさんの企画が、富野さんの作品だったご縁ですね。その企画で1～2か月ほど富野さんとご一緒させていただいて、結局企画は立ち消えになってしまったんです。ところがその半年後ぐらいに、『Gレコ』でご連絡をいただきました。

——最初に富野さんの『ガンダム』というのは、かなり貴重な経験だと思います。どんな思いでしたか？

**形部**　ゼロからのスタートですから、みなさんに育ててもらったという気がします。富野さん以外にも、チームの方々に仕事のやり方を見せてもらって、とにかく付いていったという感じですね。

——『オルフェンズ』には、どのような経緯で参加されることに？

**形部**　正直、もう一度『ガンダム』をやらせていただけるとは思っていなかったので、とても驚きました。サンライズさんから、「コンペをやるんですが、いかがですか？」と声をかけていただきまして。『ガンダム』の主役機は一生残りますし、作品が終わっても繰り返し出てきますからね。ぜひやりたいと思ってチャレンジしました

——フレームも独自にデザインされたものだったのでしょうか？

**形部**　ええ、元々フレームも込みでのコンペでしたから、自分で考えたフレームを描いていました。最終的には、そこに鷲尾（直広）さんデザインのガンダム・フレームを組み込んでいます。構造的にはフレームが入ることが前提の形ですので、プラモデル的に素直に入れ替えられました。

### 内部がガンダムであれば ガンダムという作品世界

——第1期ではキマリス、グシオンを担当され、かなり振れ幅の大きなデザインですが……。

**形部**　基本的にオーダーはなかったですね。この作品のベースにある泥臭い方向性を守れば、基本的になんでもアリかなと思っていたんです。グシオンでいえば、極端に振り幅の激しいものを見せてしまった方が、ガンダム・フレームの立ち位置が明確になると思っていました。

顔がガンダム、色がガンダムっていう派生で固めていくのは、今回に限っては違うのかなと。『オルフェンズ』の世界では、中身のシステムやフレームがガンダムなわけですから、見た目に関してはある意味ガンダムの定義から外すべきかなと。キマリスもそうですよね。あのイカみたいな頭は、西洋甲冑のデコラティブな形状をいかにMS的におもしろく見せるか、というテーマでデザインしましたが、立ち位置的には特撮モノの敵幹部っぽい感じをイメージして描いたんです。まさかガエリオとの絡みで、これほど成長するものになるとは想定もしていませんでした。

——キャラクターとともに、経歴が積み重なった印象がありますね。

**形部**　不思議と愛着が湧きますよね。普通はやられたら機体が変わって出てくるものですけど、中身は一緒ですから。ちょっと不思議な手法かなと感じました

——長井（龍雪）監督の反応はいかがでしたか？

**形部**　むしろ監督の雰囲気も、ちょっと飛びぬけたものを求めていたのではないかって気がします。素直に“ガンダムみたいな”デザインではなく、もっと奇抜なものですね。ただキマリスに関していえば、ガエリオが当初の想定よりもかなりかっこよくなったので、キマリストルーパーでは、もっとかっこいい方向性を意識しました。搭乗者の成長または立ち位置と機体がリンクしているわけです。僕にとっての主役はガエリオなんだ、という目線を持ったことで、自然と流れが変わりましたね。

### メカは役者という意識が 劇中の方向性を決める

——普段のお仕事とメカデザインは、どのような違いがありますか？

**形部**　具体的にというと、広告の仕事は短期決戦であることが多いですね。「1週間後に上げて欲しい」っていう仕事を、延々とやるようなイメージです。また、わりとクライアントさんの意見で大ナタが振るわれて、いきなり全直しっていうケースも珍しくありません。絵描きの気分としては、辛いことが多いことも事実です。一方でアニメは一人の裁量に任される部分が非常に多いことが

**グシオンのような、極端に振り幅の激しいものを見せてしまったほうが、**

**ガンダム・フレームの立ち位置が明確になると思いました。**

大きいですね。ダメ出しで全部バッサリ修正っていうことは少なくて、描いたものをとても尊重してくれる印象でした。それがとても楽しくて、うれしかったですね。

──アイデアを尊重してくれると。

**形部**　そういう経験があったもので、「あまり内容に踏み込んじゃいけないのかな」と思って遠慮していたんですけど、結構内容にも絡むギミックも受け入れてくださって　それがとても楽しいです。

──デザイナーの個性がそのままアイデアにつながる感じがします。

**形部**　メカデザイナーの仕事って、絵描きの仕事の中でもかなり特殊じゃないですか。みなさん同じ業種なのに、個性が強くてまったく被っていない。あまり詳しくない僕でさえ、どなたが描かれたデザインかがハッキリわかるぐらいですから　それぞれの作家性を活かして、アニメの画面に出してもらえるのは、非常にやりがいがあると感じます。

──形部さんの設定画を拝見すると、非常に細かいアイテアまで描きこまれているのが印象的です。

**形部**　常に何か1ネタは仕込みたいという気持ちはあります。ヤラレーズ・すぐやられてしまう敵メカの場合は、そんなに大量に仕込んでも意味はないですけど、何か1つでも爪痕は残したいっていうアイデアは仕込みます。やられメカでも、そいつなりの立ち位置を考えて、「こんなギミックが面白いんじゃないか」と考えます　例えば、監督から、「次のヤラレーズ考えてくれる?」っていうオーダーが来るじゃないですか? その時点で、名前のあるパイロットは乗らないってわかるわけです。でもヤラレーズなりの意地を見せられるような気持ちでやっていますね。特に第2期になって、ヤラレーズの活躍が多くて、画面も本当に素晴らしくて、非常にうれしかったです（笑）。

──何か少しでも印象に残る活躍があると、ファンもうれしいですね。

**形部**　メカは役者ですから、こういう立ち位置で扱ってほしいとか、こういうキャラクターになってほしいと思ってネタを仕込むわけです　でも実際に使われなくても、ギミックを読み取った人やスタッフさんと意識を共有できたことが大事だと思います　こちらのネタを見ていただいて、使う、使わないを判断してもらっているわけですからね。ちょっと入れ過ぎだったかも、という感じもしますけど（笑）。

## ファッションの知識がデザインの独自性に活きる

──一方で形部さんの設定画からは、非常にプロダクトとしてまとまっている印象も受けます。アイデアのソースは何なのでしょうか?

**形部**　世代的には海老川（兼武）さんとほぼ一緒なので、『ガンダム』一辺倒という時代もあったんですよ　もともとスーパーロボットも好きで超合金も集めていましたしね　ただ、ロボットの絵を描くとなると、小学校の時描いた落書き程度でした。その後にゲーム会社に入ったり、広告の仕事をしている時は、どちらかといえばグラフィック的な方向性だったと思います。そうした中では何がソースになっているかといえば、洋服かもしれません。

──機械系ではないのが意外です。

**形部**　ええ、洋服をロボットのデザインに持っていったらどうなるか、という考えは初めから持っていました。これは世代的なものなんですけど、僕らの時代ってとても古着が流行って、ディテールに対してオタク的なこだわりが非常に強いんです。ステッチの数が何本とか、この生地はいいとか、ヴィンテージジーンズもそうですね。あとはスニーカーからも影響があると思います。スニーカーを何百足と買っていく内に得た知識は、意識的に取り入れています。その根幹にあるのは、自分なりのメカ表現を手に入れたいという意識ですね　自分の場合は、好きなファッションから持ってきた方が差別化しやすいと思ったんです

──以前、戦艦は難しいと仰っていましたが、そういった要素が影響しているのかもしれませんね。

**形部**　戦艦は難しいですね。戦艦は物体ですから、ロボットをキャラクターとして描く上での方法論が通じませんね。実際苦労しましたが、CGスタッフの方が非常にかっこよく仕上げてくれて、段々楽しさがわかってきました　特に『甲鉄城のカバネリ』で汽車などもデザインさせてもらい、こうした機械のキャラクター的な面白さが徐々にわかりました

──ガンダムを描くことには、どんなお気持ちで臨まれていますか?

**形部**　最近気付いたんですけど、今までのガンダムのパーツを持ってきてガンダムを成立させる方法論もあれば、全然違うものを描いてガンダムに持っていく方法論もあるじゃないですか?　その中では自分は後者ですね。「角を取ればガンダムじゃなくなるかも……」って思いながら描いている部分はあります（笑）。ですから他作品のロボットを描いたとしても、同じテンションで楽しくできるなって感じました。

──キャラクター的な部分を強く意識されていますか?

**形部**　僕は理詰めで描くタイプよりも、緩いタイプだと思います。でも趣向としては、かなりぶっ飛んでい





**やられメカでも、そいつなりの立ち位置を考えて、**
**「こんなギミックが面白いんじゃないか」と考えます。**

たり、可愛かったりしたとしても、メカというところからはみ出てほしくないっていう気持ちはずっとありますね。機械の塊なんだという部分が残っていないと、ちょっと嫌なんです。何でもアリの不思議メカは、あまり面白さを感じません メカはメカとして、ハッキリした方がかっこいいですよね。

## 多彩な量産機に込めたアイデア

――ここからは第2期の担当MSについてうかがいます。まず鉄華団の新型機として獅電が登場しますが。

**形部**　獅電は篠原保さんのテイワズ製フレームをお借りしたMSです。ガンダム フレームもそうなんですが、意外と他の人と同じようなパーツ構造になってしまうんです。例えば「ここは横から挟む」といった構造が似てきてしまうんですね。今作での他の方の描いたフレームにデザインを乗せる作業は、非常に勉強になりました。見ただけじゃ入ってこない情報がありますからね。

――名前も特徴的ですよね。

**形部**　MSの名前は各デザイナーが付けているので、獅電に関しては、もともとジムのようにしたくて「IO（イオ）」と付けていました。とはいえ、テイワズ製MSは漢字の名前で、中国の宝剣を参考にするという決まりがありましたので、獅電になりました。イオという名前は監督がフレームに残してくれました。

　獅電はこの世界におけるジムの立ち位置なので、あまり特別な個性の必要のない、戦闘に厚みを持たせる役割のMSだと定義しました。カメラは当初、バイザー型にしてゴーグルをつけるという、ジムスナイパー的なデザインだったんです。その後、監督から「ゴーグルを下した状態を標準にしよう」というご意見をいただいて、現在の形になっています

　また、ゴーグルのセンサー部分も、もともと1つ目ではなくスリットが入っているようなデザインでした。1つ目はシノの流星号用に考えていたのですが、最終的に全機そうなっています。監督の提案の時点で、「オプションマスクをいっぱい考えたら楽しいぞ」と思い、プラモデルのオプションセットにもマスクが入っています。ロボットって、顔が変わると自分の専用機感が出るじゃないですか？ そういう楽しみ方ができる機体になったのではと思います。

――ロディ・フレーム機も、第1期以上に活躍しましたね。

**形部**　今回はロディ系がいっぱい出てくるのがうれしいですね。ランドマン・ロディがトレーラーに乗って移動するシーンがありますが、座り方の設定はかなり可愛く描きました（笑） ランドマン・ロディは、仮に付けた名前がそのまま採用されました。ガルム・ロディの名前のきっかけは息子です。最初はガルクロディという感じで、ガルを付ける感じでしたけど、打ち合わせで「ガルム」と決まりました。息子はいつも音だけで決めていますね。ただ大人には、なかなか真似できない名前を考えます 逆に息子の名前の付け方を真似しているぐらいですから（笑）。結局、どこかから持ってくる名前って限界があるんですよ。検索する時に、他の名前と混同されますし、番組が終わったら紛れてしまいます。その点、ザクやギャン、ドムって絶対残るからすごいですよね。唯一無二な名前を付けてみたいですけど、富野さんレベルには到底及びません。結局真似をしても、パチものにしか見えなくなってしまいますから。

――新登場のヘキサ・フレーム機は、かなり斬新な形をしています。

**形部**　ほっかむりのような頭になったのは、コックピットを頭部にしようという監督の指示からです。そこからだんだん頭が大型化して、現在の形状になっています。ジルダは頭の後ろにフード状のパーツがあり、そこがコックピットになっています。細かい部分を指摘されては直し……という感じで、ユーゴーのデザインには時間がかかりました。

――最初のデザイン案はかなり違うものだったんでしょうか？

**形部**　新フレーム+中ボス的なMSというオーダーをいただきまして、最初はかなりかっこいいデザインでした。頭もちゃんとあって、悪魔っぽい角があり、顔はドクロっぽいという。脚部はその頃から鳥脚です。でも「ちょっとカッコよすぎるからやめよう」と（笑）。カラーリングは3種類の案を出し、1つがサンドバル機、残り2つが双子機になっています。パステルカラーで、ちょっと可愛いかったですね（笑）。劇中でもギミックをかっこよく描いていただいて感動しました

## 2体同時作業で生まれたガエリオの愛機

――第2期での注目は、やはりガンダム・ヴィダールですね。

**形部**　ヴィダールという謎の男が乗るMSの場合、物語での絶対の命題は「男前であるべき」だと思い、僕の情念を詰め込んでこの姿になりました（笑）。色はオーダーがあったわけではなく、「正体不明のガンダム・フレーム」と言われたので、「じゃあ黒しかない！」という感じで塗ってしまいました（笑）、満を持してかっこいいガンダムを描けたのはうれしかったです。単純に「かっこいい」って難しい言葉ですけど、よりわかりやすく表現がシンプルになったという方がいいかもしれません。

――機体名も意味深でしたよね。

**形部**　ヴィダールはかなり調べて付けました。気になってネットで調べたくなるような名前にしようと思ったんです。ガンダム フレームはソロモンの72柱の悪魔の名前ですけど、「ヴィダールってあるの？」って思ってもらえれば嬉しいです。ヴィダールは父親がオーディーンで、母親が巨人で……って想像を巡らせる鍵になるのかなと。名前を付ける段階ではデザインはすでに決まっていたんですが、「ヴィダールはすごく強い靴を履いている」という要素もぴったりで、これはハマったなと思いました。

――最終形態といえるガンダム・キマリスヴィダールのデザイン作業は、



**「戦い方を考える」のは、**

**僕がメカデザインの初めにすることなんです。**

どう進められたのでしょうか？

**形部** ヴィダールとキマリスヴィダールは、同時にデザインを進めていました。オーダーの時点で「キマリスが一度偽装して、またキマリスに戻る」ということをお聞きしていたので。基本的に最初に提出したラフから、2体とも変わっていません。これが物語の進行に合わせてオーダーをいただいていたなら、また違った形になっていたかもしれません。

——デザインのハードルとしては、非常に高そうですが……。

**形部** ヴィダールからキマリスヴィダールに戻る時点で、ある程度ファンのみなさんの批判は覚悟していました。ヴィダールが（かっこよさ的に）「ど真ん中直球を投げる」MSでしたからね。ただガエリオが正体を明かす以上、キマリスの帰還は絶対にやらないといけないことなんです。キマリスらしさがないと意味がない一方で、ガンダム・キマリスそのままに見えてしまってはダメなんですよね。

パワーアップに加え、元のキマリスが帰ってきた、という情報も込めなければならないんです。

——実際にどのような方向性から作業を進められましたか？

**形部** すべてのパーツを、ガンダム・キマリスから変えるということですね。どこをアップにしてもらっても、キマリスとは違います。またマスクを紫にしたり、ゴールドの差し色を入れたりなど、細かい部分でもパワーアップしていると印象付けやすい要素を散りばめました。最終形態ですから、ここはスーパーロボット感を出してもいいかなと。キマリスはとても特徴的な機体だったので、ほんの一部の情報を持ってくるだけでキマリスらしさを印象づけられるMSだと思うんです。

特に要素として大きいのは色ですね。デザイナーのみなさんが「紫はキマリスの色」ということにとても気を配ってくださって。紫の時点でキマリス感が出るのは、とても助かりました（笑）。ただ、一面性を込めたいと思い、キマリスの頃のような「清廉潔白」ではなく、「清濁併せ呑む」雰囲気で脚に黒を使用しました。タイツのようなかっこよさもありますし、脚も強調できるのではないかと。足技といえばヴィダール、そしてグレイズ・アインに通じるものですからね。色々な意味が含ませられるのではないかなと思いました。

## キマリスヴィダールの武装と戦術イメージ

——足技は最終的に、膝のドリルニーになりましたが、発想の原点は？

**形部** キマリスはどうしてもランスでの一撃離脱的な戦闘になって、制約が生まれがちなんです。組み合ったときに、下方向からコックピットの下に膝蹴りを入れると有効かなと思いまして。

特にこの世界のMSはコックピットがせり出していて、直接狙うことが効果的ですから、コックピットの貫通を狙う武器があっても面白いのではないかと思いました。

——なるほど。キマリスヴィダールもやはり主武装はランスですしね。

**形部** 「戦い方を考える」のは、メカデザインの初めにすることなんですけど、キマリスヴィダールはあらゆるレンジで戦えることを意識しています。ドリルランスには210ミリ砲が2門ついていますし、先端部は回転するドライバーになっています。ダインスレイヴもあるので、ドッキリ系の武器は他にはいいかなと。シンプルに「負けない機体」を目指しました。

——そういえば、ダインスレイヴをシールド内に装備していますね。

**形部** キマリスの肩にあったシールドを違う表現にしようと思った時、「ガンダム・フレームといえばサブアーム」というイメージにつながりました。当初、シールドの裏には、巨大なガトリング砲が2門付いていたんです。後にダインスレイヴの話が持ち上がってきたタイミングで、僕はちょうどキマリスヴィダールのクリンナップを行っている最中でした。ダインスレイヴはキマリスに搭載するための武器ではなかったんですが、「ガトリング砲をダインスレイヴにしてもいいですか？」とお聞きしたらOKをいただきまして。初めは盾がスライドしてダインスレイヴを発射する感じでしたけど、寺岡（賢司）さんから「ランスと合体させてみたら？」というアイデアをいただいて、現在の形になっています。

シールドの先端部には推進器もついており、背面に移動させることが可能です。その場合はヴィダールにも通じるフォルムになると思います。キュベレイのような優雅さや、騎士の高貴なイメージを目指してバックパックはつけないようにしました。そのかわり、スカート部分に推進器を集中させています。肩部分もビーム砲口ではなく、スラスターです。

——最大の特徴の、阿頼耶識TypeEについては？

**形部** 最初のガンダム・キマリスは、複雑な動きをする阿頼耶識システムに対して、直線的な機動のランス攻撃が効果的という感じでした。阿頼耶識なしでも勝てる理由を、自分の中で積み重ねていたんだと思います。それでもヴィダールで阿頼耶識を積んでもらったのは、正直うれしかったです（笑）。長井監督がある日、復活したガエリオが強くなる理由が必要ということで「じゃあ（阿頼耶識システム）付けましょう」という流れで決まりました。海老川さんが非常にかっこいいコックピットのデザインを考えてくださいまして、しかもアインと共に戦うわけですから、これはすごいことになるなと。（擬似阿頼耶識システムが起動した第43話は、もう本当に普通に応援していました（笑）。

——パワーアップとドラマ性がリンクしているのが面白いですね。

**形部** それこそ今では、ガエリオと

**ガンダムに対して「こんな攻撃はどうだろう?」というメカがバンバン出てくるのが楽しかったんです。**

**それは昔から変わらない、ロボットアニメの根幹だと思います。**

いう乗り手があってこその最終形態になりましたからね。振り返ってみると、最初のキマリスはあまり華のあるデザインではなかったじゃないですか? 最初にキマリスをデザインした段階では、ガエリオという存在もなかったですからね。その後にガエリオが乗る事が決まっても、初期の彼の扱いはもっと軽い感じでした。それが第1期の最終決戦の直前に、キマリストルーパーになるということで、この時点では最後の花道かなと思っていたんですよ。第2期に残れないのなら、せめてパワーアップさせることや、仕掛けを持たせることで、記憶に残るキャラクターにしてあげたいなと思いまして。

## メカデザインとドラマの幸福な関係

――それがキマリスは、第2期でも重要なポジションになりました。

**形部**　第2期の打ち合わせで、キマリスが偽装してさらに正体を現す……という発注を受けたわけですが、それだけでもうガエリオが終盤まで生き残るのは確定じゃないですか?

でもその時点で、誰と戦うかはわかりませんでした。バエルも存在しませんでしたし、鉄華団と戦うのかどうかもわかりません。でもとりあえず、込められるものは込めてしまおうと。展開は想像するしかないのですが、「ダークヒーロー」として戻ってきて、最後は騎士の姿に戻るというストーリーが浮かび上がりました。正直、ここまでギャラルホルン側が膨らんで、マクギリスとの因縁が最後まで残るとは思っていなかったんですよ。最終的にガエリオがどんな決着をつけるのか、とてもソワソワしていました(笑)。

――ガエリオがマクギリスとの決着をつけるために、キマリスを改修してきたような印象を受けますね。

**形部**　ガエリオは道具で優位に立って勝とう、というタイプではないと思うんです。せめて同じレベルの喧嘩ができるようになったということだけで、ガエリオには到達点なんでしょうね。だから思い切って喧嘩ができるよう、装備はてんこ盛りにしました。この世界の人たちって、効率的に見れば甘い部分って結構あるじゃないですか? ガエリオだけじゃなく、鉄華団もマクギリスもそうです。でも、それぞれの甘い部分を含めて、対決してくれるとうれしいですね。

――形部さんのデザインは、明確に戦い方を意識していますよね。

**形部**　デザインの時点で、ガエリオがキマリスで十分戦えるという理由を積み重ねていたんです。これは『G・レコ』から変わりません。それは主人公側にもピンチが欲しいからです。やっぱりそれがロボットアニメの面白さですから。『機動戦士ガンダム』からして、ガンダムという大きな壁に対して「じゃあこんな攻撃はどうだろう?」というメカがバンバン出てくるというのが楽しかったんですよね。それは見せ方が違うだけで、『超電磁ロボ コン・バトラーV』などの時代から、変わらないロボットアニメの根幹だと思います。

## チームで作業をすることが世界観を形成していく

――第2期を振り返って、デザイン作業にどんな印象を抱きましたか?

**形部**　面白かったです。アニメのメカデザインの仕事ってとにかく面白いです。そもそも『ガンダムセンチネル』を見て、メカデザイナーを諦めたんですよ。カトキハジメさんが描かれる絵のうまさや世界観は、到底自分では無理だと。それが偶然にもこうしてメカデザインの仕事に携わっているのは、非常に不思議な気持ちです。

――他のデザイナーさんと一緒に作業することはいかがでしょう?

**形部**　メカ打ち合わせって他のデザイナーさんのアイデアを見るのは楽しいですし、自分のアイデアがお話の流れに組み込まれたり、ちょっとしたスパイスとして効いてきた時にはゾクッとします。ただ、ちょっと狙い過ぎではあるんですけどねぎるんです。それこそ『オルフェンズ』に参加されているデザイナーさんは、当然、一流の、上手くて格好いいものが描ける方々です。そこはチームでやっていることもあって、みなさんがプロとして世界観のバランスを意識してくださっているから、成立している部分があるかもしれません。その中で自分がやれることといえば、面白がることくらいです(笑)。

お互いのデザインを見て、この世界のメカニック観を作っていく作業は刺激的です。キマリスヴィダールの無茶している感じも、鷲尾さん、海老川さん、寺岡さんや篠原さんたちといった他のデザイナーさんと一緒に作ってきた世界観の中だからこそ、生まれたものなんです。ですから、まだそういった空気のない段階で作ったガンダム・キマリスの最初のラフを振り返ってみると、今と異なる意識で描いていたことがよくわかります。

――チームで世界観を作るということが重要なんですね。

**形部**　以前は会社に勤めていましたけど、会社での作業とは根本的に違いますね。会社は個より多数の意見を尊重し、またこれも正解なのですが、今の現場は個の塊がバチバチやっている感じがいいんです。強大なパワーを持っているデザイナーさんたちがせめぎ合っていくような、まるですごいクラブ活動に参加している感じが楽しいです。性癖の見せ合いみたいな楽しさがありますね(笑)。

――最後に、『オルフェンズ』という作品に参加されて、率直な気持ちをお聞かせください。

**形部**　こんなに長く、一体のMSに付き合えたのは幸せでしたね。ドラマを機体に込められるケースって、あまりないと思うんです。どんなドラマになるんだろうって、想像しながら作業をするのは本当に楽しかったですね。特にヴィダールの時は、とてもワクワクしました。第43話は普通に応援していましたから(笑)。ただ、使わない武装が一番多かったかもしれません。今後はちょっと盛り過ぎに注意したいです(笑)。

前記である『グレートメカニックスペシャル 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド』（小社刊）でも、ディープな話題で和気藹々の盛り上がりだったメカデザイナー座談会。今回は長井龍雪監督にも参加していただき、デザイン発注のポイントや、本編全話放送後だからこそ語れるエピソード満載でお送りする

※『グレートメカニック』2017 SUMMER掲載記事を一部加筆・再構成したものです

# MECHANIC DESIGNERS MEETING

the second season

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』

# 第2期メカデザイナー＆監督座談会

**鷲尾直広／海老川兼武／形部一平／寺岡賢司／長井龍雪（監督）**

## 斬新なイメージを得た新しいバルバトス

第1期の事も含めてお話しいただければと思いますが、長井（龍雪）監督からメカデザインの発注は、どのように行われたのでしょうか？

**長井**　自分から「物語的にこういうものが必要です」という事を打ち合わせで伝えつつ、依頼するという感じでしたね。かなりフワッとした自由な感じでしたけど、そういう意味ではデザイナーのみなさんにはご迷惑をおかけした感じでした。

**鷲尾**　最初は脚本もありませんでしたから、そこは監督のアイデアが大きかったですね。

**長井**　まだ決まっていない事も多かったので、たとえば「新しい勢力が出るので、今のうちに発注したいです」という感じでした。

**鷲尾**　形部さんのデザインがとにかく早くて、何も決まっていない状態からどんどんデザインが上がっていましたよね。

**長井**　形部さんのデザインはちょっと逆パターンみたいな感じで、一度に複数のデザインを上げてくださった中で「じゃあこれはあそこに使おう」みたいな流れでしたね。

**形部**　結構自由にやらせてもらって、ありがたかったですね

**鷲尾**　第2期でいえば、ガンダム・バルバトスルプスは、考えるまでに時間はかかりましたが、方向性が定まってからは、ほぼそのままでした。少し肩の部分を直したぐらいで

**長井**　そうですね　第1期はいろんなパーツを寄せ集めていたので、ルプスはちゃんと調整して初めて三日月用になった機体という感じでした。ルプスは最初からマークを入れて、鉄華団を象徴する機体にしたいという意図がありました　第1期のガンダム・バルバトス（第6形態）でもマークを入れてもらいましたが、「胸に1個入るなら、2個でもいけるんじゃ……」という感じで（笑）。作画的には、ご迷惑をおかけしたんですけど。

**寺岡**　文字や数字じゃないこともあって、多少崩れてもわかりやすいのはよかったですね

**海老川**　ルプスはとにかく武器が大変そうでしたね。

**寺岡**　長井さんも悩んでいて。

**長井**　そうですね。メイスは第1期のものが、あまりにも印象深かったこともあります。第1期の最終回で刀を使ったじゃないですか、それを見て「刀か……、どうなんだろうな」と思ってしまったんですよ。

**寺岡**　かっこよくて、似合い過ぎるんだよね　もっと静かな戦いになってしまう。

**長井**　そうなんです。洗練されたものになってしまうんです。第2期は乱戦みたいなものを想定していたので、乱戦で使いやすいようなメイスはないかなと。

**海老川**　かっこよすぎてもダメだし、ダサすぎてもダメというのが難しいですね

**鷲尾**　ツインメイスも、どうしてもマラカスになっちゃうんですよね（笑）。でも劇中でユーゴーを叩くシーンはよかったですね　非常に三日月らしいです。

**長井**　そうですね　ツインメイスはイメージ通りでした。「どこまで叩いたら出てくるっ」という感じで、黒ひげ危機一髪的でよかったです（笑）

**鷲尾**　ガンダム・バルバトスルプスレクスは、ちょっとバランスで手間取りましたね、特に腕の長さに関しては、結構調整をしました。

**海老川**　あまりやり過ぎると本当に異形になりますから、そのあたりは商品化の兼ね合いもあって難しいのでしょうね。

**寺岡**　悪役になっちゃうからね。一応、主役機なので。

**長井**　ただモビルアーマー（MA）戦の延長のイメージで、「より凶悪に」というのが基本でした　MA戦の段階でデザイン作業をしているという別の怖さもありましたけど（笑）。

**一同**（笑）。

**鷲尾**　その後の形態も一応ありましたよね（左腕を換装した形態。本書39ページ参照）。プラモデルの『MSオプションセット9』の箱の横に書いてありましたけど、なぜか不採用になったという説明がありましたね。

**海老川**　でも最終回のビジュアルを見ると、異形の姿でよかったなと思いますね。

**長井**　より悪魔的にしたいというのは、最終回の内容を想定した部分もありました

**寺岡**　明らかに、原画になって、動きがあってからデザインがまとまった感じでしたからね。

**鷲尾**　MAの尻尾もイメージしやす

←当初、「エイハブ・レーザー・キャノン」としてアイデアが出されたキマリストルーパーの胸部ギミックは、マルチスロットアクセラレータとなって、1/100プラモデルで再現された。

**第2期は乱戦を想定していたので、刀のような静かすぎるものではなく、乱戦で使いやすいようなメイスはないかなと。**（長井）

かったですね

**長井**　有線ファンネルみたいなイメージです。

**形部**　この世界観でファンネルって難しいなって思っていたんですけど、あの動きをみて「あ、これはとてもガンダムっぽい」と感じました

**寺岡**　あのMAの尻尾の動きがなかったら、最終話でレクスの尻尾の動きはなかったですよ。まあ主人公に尻尾はどうなんだろうという（笑）。

**長井**　そもそも悪魔ですから、そこはいいかなと（笑）。

## キャラクター性を立たせる様々なアイデア

**鷲尾**　個人的に感じたのは、キャラクターに合わせたメカデザインがとてもしっくりできた気がします。これは他の作品では、あまりできない事ですね。ガンダムはキャラクター性が強いのもあって、そういう試みができたかなと。特に形部さんが「キャラクター性を立てる」という事に取り組んでいたので、自分としては後追いみたいな意識でした（笑）。

**長井**　ガンダム・キマリスは使い切れないほど武器がありましたからね。それこそトルーパーの時の「謎ビーム発射装置」がありますからね

**形部**　ついにその話をする時が来ましたか……！

**長井**　もう終わったから大丈夫ですよ（笑）

――胸部のマルチスロットアクセラレーターですね。形部さんの意図としては、あそこでビーム兵器が初登場するというイメージだったということでしょうか？

**形部**　最初はビームでもなくて、ゲル結界（『伝説巨神イデオン』に登場する脳細胞破壊兵器）的なものの予定だったんです。

**鷲尾**　一体それは何を出しているんですか（笑）。

**形部**　エイハブ・ウェーブを濃縮して放出することで、三日月をおかしくしてしまうという装置です。

**寺岡**　形部さんは脳内設定多いよね（笑）

**形部**　まずは言うだけ言ってみようと思いまして（笑）。

**長井**　最初のキマリスには、例のカッター（スラッシュディスク）もありましたよね。

**形部**　でもあれは長井さんのオーダーですよ。「ここ（肩）から何か出しません？」って。この形だからカッターかなと思ったんです。

**長井**　まさか、ああいう風に出るとは思ってもいませんでした（笑）。

**形部**　画面では、〝ボヨーン〟という感じでした（笑）。

――でもちゃんとバルバトスの顔の装甲を斬り付けていますよ。

**長井**　先ほども言いましたけど、形部さんのデザインはとにかく早くて、ガンダム・ヴィダールのデザインも早く上げていただいた割には、登場話数が遅くてお待たせしてしまいました。

**形部**　ガンダム・ヴィダールは、戦場には出てこないんですけど、格納庫の場面で存在はしているという状況が1クールほど続きまして、でもうちの家族は、その状態でもずっと楽しんでいたので大丈夫です（笑）。

**鷲尾**　ヴィダールはデザインが本当にかっこよかったですよね。数あるキマリスの形態の中で、一番バランスがいい機体と感じます。

**形部**　そもそもガンダム・ヴィダールで偽装して、ガンダム・キマリスヴィダールになるということは最初から決まっていたので、超ガンダムっぽい機体を出すなら「この偽装のタイミングしかない！」と思ったんです。1回、姿を隠してからの復活というのは聞いていたので、「オルフェンズ最大のチャンスが来た！」と思って気合を入れました。

**長井**　ものすごい武器がいっぱい付いていましたよね。ただ、バーストサーベルの〝抜けない問題〟が……。

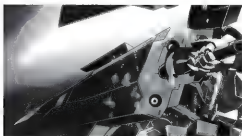
**形部**　これは鞘になるサイドアーマーの方をスライドさせるという、鷲尾さんのアイデアをいただきました。「ボヨーンって抜けるのでいいじゃないですか？」と思ったんですけど、ダメでした（笑）。

**長井**　硬いヤツじゃないとダメです（笑）。今回はある程度硬いものを、という方向性があったので、それは崩さない方がいいかなと思って。実際に機構を考えておくと、プラモデルでも結構再現して頂けますからね

## MSのイメージを陸戦兵器に戻すこと

**形部**　ガンダムらしいという意味では、バエルもとてもガンダムらしい機体ですよね

**海老川**　バエルは72体のガンダムのうち最初に作られた機体とはいえ、





**今回、キャラクターに合わせたメカデザインが**
**とてもしっくりできた気がします。**（鷲尾）

時代が進むごとにバージョンアップして、常時最強の機体だと思い込んでいたんですけど、実際は厄祭戦時のままなんですね。

**鷲尾**　モスボール状態（再使用できるよう劣化を防いだ状態）で保管していたのかなと。

**長井**　わりと象徴的な機体になった後は、そのまま保管されていましたね。マクギリス・ファリド事件後は、最終的に封印されてしまいましたが。

**海老川**　ヴィダールも、バエルに倒されてキマリスヴィダールに換装するのかと思ったら、そのまま撤退して換装していましたね（笑）。

**長井**　これはもう完全にガエリオの趣味なんです（笑）。

**一同**　（笑）。

**鷲尾**　バエルはあまり武器が必要ないっていう話だったんですけど、形部さんみたいにこっそり入れておけばよかったなと。

**長井**　そこは難しい問題です。「MSは何をもってして強いのか」という部分になりますから。

　もちろん、使って見栄えのいい武器はアニメとして正しいんですけど、「でも、どうだろう……？」みたいな気持ちはありました。その答えとしてわかりやすいのが、メイスだったと思います。

**寺岡**　まあ、この作品は基本的に銃を使うMSが弱くて、殴るMSが一番強いっていうのが面白かったね。

**鷲尾**　とにかく頑丈に感じますよね。銃で撃っても装甲が欠けすらしないっていう感じで。

**長井**　MSって『機動戦士ガンダム』の頃は、戦車のイメージだったと思うんです。そこから回避重視になって、軽い感じになっていった。ずっとその歴史が続いていたので、一度「陸戦兵器に戻したい」という気持ちがありました。わかりやすくいえば、「装甲があるから強い」っていう形に持って行きたかったんです。MSは「速くて避ける」という方向性がポピュラーになる中で、重くて硬い方向性もいいだろうなと。

**鷲尾**　たしかにバルバトスは素手で戦いましたけど、やっぱり普通のリアルロボットって手で攻撃すると、そのパーツが壊れちゃうっていうイメージがありますよね。でも、バルバトスは「大丈夫だろうな」って安心感がありました。

**形部**　バルバトスに関しては、第1期から積み上げてきた説得力がありましたね。特にレクスは爪自体に超硬度レアアロイより硬い謎金属が使われていますし。アレがあると強いっていう印象があります。

**寺岡**　あれはガンダム・フレームより硬いんだよね。

**長井**　そうですね。ただフレームのような巨大なものは、まだ精錬できないというイメージです。

**海老川**　僕はバエルが金色のフレームでもいいなって思っていたんですよ。それこそ72機あるガンダム・フレームでも、クラス分けをしたら面白いんじゃないかって。ゴールドフレームを内蔵した最強のガンダムフレームが12機いて……。

**長井**　途端に別作品っぽい感じが（笑）。

**一同**　（笑）。

**海老川**　実際に明かされていない設定も結構あるので、そういう想像をファンの方々にもして貰うのは面白いですよね。

**形部**　確かにオルフェンズは妄想のノリシロがかなり大きいです。

　まだやれることが山ほどあると思います。

## ガンダムが最強・万能とは限らない世界観

**海老川**　こうして振り返っていくと、最初から「ガンダム・フレームは、（他の兵器と比べて）そこまでアドバンテージがあるわけではない」という立ち位置も面白かったですね。

**長井**　あくまで使い方の問題で、道具は道具でしかないですからね。実際にグレイズのほうが新しく扱いやすい機体なのは変わらないです。

**鷲尾**　ガンダム・フレームは頑丈さとパワーだけですよね。

――70年代のスーパーカーVS最新のエコ自動車っていう例え話は、非常に腑に落ちます。

**長井**　最終的に本編に登場したガンダム・フレームは5機ですか。換装などのバリエーションが多かったので、意外と機体数自体は少ないと感じられるかもしれませんね

**海老川**　ただ、世界観の規模として考えるなら、ちょうどいいぐらいの機体数ですね。

**寺岡**　ギャラルホルンが組織としては、ガンダムを使ってないからね。

**海老川**　それこそ設定上、72機のうち、26機しか現存していないですしね。





**ヴィダールでは、超ガンダムっぽい機体を出せる**
**「オルフェンズ最大のチャンスが来た！」と思って気合を入れました。**（形部）

**形部**　設定的にいっぱいガンダムを出したくなりますけど、監督はよく我慢しましたね。

**長井**　正直これ以上出しても捌ききれないんですよ（笑）。

**海老川**　でも「困った時のガンダム」って手が出そうになりますけれど、グッと抑えられていた印象がありますね。

**形部**　でも第2期に入るとき、一度手が出かけましたよね

**鷲尾**　監督のオーダーではなく、たくさんのガンダムのラフを募集していましたね。

**海老川**　僕も形部さんも描きましたよね。ガヤで使えるガンダム・シリーズ（笑）。結局は登場しませんでしたが。

**形部**　当初、ユーゴーの代わりになるような機体ということでしたね。

**海老川**　夜明けの地平線団のMSも、最初はガンダムの予定でしたよね。金と銀の対になる機体で。

**形部**　監督以外の人がやる気満々で、監督が浮かない顔しているという。

**長井**　そんなにたくさんは、いらないかなって（笑）。

**寺岡**　いや～、それをやっちゃってたら作品がボヤけていただろうね。

**形部**　僕だったらワーッって出しちゃいますけど（笑）。

**一同**　（笑）。

**鷲尾**　実際、阿頼耶識がないと厄祭戦後のMSの方が強いわけですから、イッパイあってもしょうがないかな……という気もしますしね。

**長井**　単純に扱いづらい機体なだけですから

**鷲尾**　でも、第1期に登場したブルワーズのクダル・カデルって、ガンダム・グシオンに阿頼耶識なしで乗っていたんですよね？

**長井**　あの人は単純に突っ込むだけの人ですから。それでもバルバトスと渡り合っていたわけですから、クダルはけっこう強かったんですよ。

**海老川**　阿頼耶識なしでパイロットランキングを作りたいですね。

**長井**　クダルは意外といいところに行くはずですよね。

**形部**　クダル主役の外伝はないんですかね？

**長井**　ヒドい話にしかならないでしょうね……。だいたい人をいじめることしかしないので。

**海老川**　なぜ、ああいう人になってしまったかを検証したいです（笑）。

――「夜明けの地平線団」などの海賊外伝は面白そうですね。

**長井**　サンドバル・ロイター外伝はいいでしょうね。お仕事でちゃんと海賊をやっている描写もできますし、ユーゴーも大活躍するでしょう。

## 量産機からP.D.世界の歴史や社会が考察できる!?

――量産機の流れでは、グレイズの系譜としてレギンレイズが登場しました。

**長井**　レギンレイズはグレイズからの正統進化という意味で好きな機体ですね。印象は近いんですけど、両機を並べてみると違いがよくわかるんです。

**海老川**　第2期では自分の中で一番苦戦したデザインですね。

**長井**　なにせ第1期の段階で、かなりのグレイズのバリエーションを出して頂きましたからね。これ以上は厳しいなと思い、第2期では新キャラクターも登場するのもあって、新機体として依頼しました。

――それこそ第1期は、ギャラルホルンのMSはグレイズだけという点を貫かれていますけど、世界観からみても腑に落ちますよね。

**海老川**　ゲイレールの型式番号（EB・04）から見ていくと、その前にもう何機種かあったでしょうね。

**形部**　約300年の間の進化として考えると、これぐらいのペースで新型MSが出ている方が、納得感がありますね。

**寺岡**　単純に50年で1機と考えると、6機種あることになるね。

**鷲尾**　現実でいえば、F・15戦闘機（1976年就役）がまだ現役ですからね。

**寺岡**　F 4がやっと退役したぐらいだから、普通に考えると1機種70年間ぐらいの運用が妥当かな。

**鷲尾**　戦争がなければ、それぐらいのペースですよね。

――1機種の寿命が長いのは、この時代の人たちが長寿というのも影響しているのでしょうか？

**長井**　それもあるでしょうね。そのへんの設定は語る機会もなかったのですが、そういう意味では割とゆったりとした流れだったでしょう。長寿の人にとっては、厄祭戦がお父さん世代の出来事という感覚ですよね。だいたい現代の倍ぐらいの寿命という感覚です　たとえば蒔苗・東護ノ





この作品は基本的に銃を使うMSが弱くて、
殴るMSが一番強いっていうのが面白かったね。（寺岡）

介は設定年齢180歳台で、大体190歳ぐらいで亡くなったという感じです

**寺岡**　本編ではサイボーグや機械の義手義足が嫌われて、阿頼耶識も忌み嫌われているという形ですよね。そこはもう少し、物語の中で強く示唆されてもよかったかな

**長井**　ヒューマンデブリの方が、言葉の力が強くて、そちらが強調されてしまった感じがありますね。そこに阿頼耶識が同一視されてしまったような印象なんです。

**寺岡**　まあ、あくまで鉄華団のお話なので、医療関係をクローズアップしたら、また別な話になっちゃいますしね。

**形部**　グレイズとモビルワーカー（MW）って、最初から最後までずっと出ていたじゃないですか？　個人的にはこの2機種の基盤がしっかりしているから、世界観で遊べたという印象がありますね。

**長井**　まず海老川さんにグレイズを「この世界の基準機」という位置付けで作ってもらったのは大きかったと思います。

**寺岡**　フレームを設定した割には、結構多くの機種が登場しましたね。

**長井**　そうですね　勢力的にはそんなに多くなかったのも、よかったのかもしれません。大きな区分けでいえば、昔からあるロディ系とヘキサ系、新しいのではグレイズ系、そしてテイワズ系、そこにガンダム系、ヴァルキュリア系がいるという感じなので。

第2期でも獅電のイオ・フレーム、ユーゴーのヘキサ・フレームなどが新たに登場しました。

**長井**　テイワズ系フレームの獅電は、外装を形部さんにお願いしましたが、篠原（保）さんの元のフレームデザインをきれいに使ってもらった感じがしますね。

**鷲尾**　シンプルなのに立体映えするデザインですよね。

**寺岡**　鉄華団のキャラクターに合いますよ

**形部**　若干ガラが悪そうでヤンキー感がありますよね（笑）。

**海老川**　ちょうどいいバランスといいますか、鉄華団の規模なら、確かに買い揃えられそうっていうイメージが湧きますね。

**長井**　とはいえ、鉄華団も大分無理して揃えているんですよ（笑）。

**形部**　個人的にロディ系がすごく強く見えたのでよかったです。

**寺岡**　ランドマン・ロディは、乗っている人間が強かったからね。

**海老川**　阿頼耶識の有無が非常に大きいですからね。

――そもそもヘキサ・フレームを登場させたいというのは、どのような意図だったのでしょうか？

**長井**　第2期はMAが出るという前提だったので、MAがいた時代のMSをもっと出したいなと思ったからです。第1期の量産機といえばロディ系でしたが、ガルム　ロディを出した段階で、「これ以上バリエーションを出すとロディ祭りになるなぁ」と思ったことも大きいですね。余裕があれば、もう2、3種類は発掘機体を出したかったんですよ　ヘキサ・フレームも、もう少しバリエーションを出せればよかったです。

**寺岡**　量産機は難しいですね。どうしてもメインキャラクター絡みじゃないと出しづらいので。

**長井**　量産を想定した機体の中でも、辟邪は最初のロットの機体ということで、まだフレームの名称はないんですよ。この機体以降、量産ベースに乗ったらフレームの名前が付くはずです。

## MSの強力さを際立たせるMWの存在

MSとの対比として、MWも欠かせないメカとなりました。

**寺岡**　まず鉄華団用の量産型MWを1機作りまして、それが最後までいやられメカになりましたね。兵器としてのMSはやっぱり強すぎるので、MSは対MS用でしか使えないという難しさはありますね。それに対してMWは対人や対物という描写で、存在感を示せたのかなと思います。戦車ほど強くないけど、動きのいい装甲車という位置付けかなと。

**長井**　この世界はエイハブ・ウェーブの影響で、航空戦力の少ない世界ですからね。そこでMWは戦車よりも機動性があって、装甲車よりも強いという位置付けがいいのかなと。最初にMWはラフを描いた気がしますこれがベースにある世界で、その中でオーバーテクノロジーとしてMSがあるという位置付けで

**海老川**　たしか最初の企画の時に、MW的なベース機種を描きましたね。監督は人間とMWの間にワンクッシ





**グレイズとモビルワーカーという、通して出ている2機種で基盤がしっかりしているから、世界観で遊べたという印象がありますね。（形部）**

ョン入れたかったということで。

**長井**　そうなんです。MSはどう考えても過剰な戦力ですからね。

**海老川**　劇中ではMWの乗ったキャラクターをなめて、MSが映るシーンがとても画になりますね。

——あの世界での艦船や航空機の扱いも気になるところですね。

**鷲尾**　意外と海上戦艦が使えるかもしれませんね。

**寺岡**　エイハブ・リアクターを積んでいればね。

**長井**　ただ、リアクターを積んでしまうと普通の港に接岸できないんです。通信障害などの影響を与えて、都市部に近付けなくなってしまうので。

**鷲尾**　通常動力を搭載しないとダメですね。

**寺岡**　外洋ではエイハブ　リアクターで、内海では通常動力にする？　でもエイハブ・リアクターは止まらないよね。

**長井**　そうです。出力を弱めることはできますけどね。だからこそインフラとしては発展しなかったんでしょうね。ただ、約300年前はインフラとしてガンガン使っていたんですけど、復興してからは過剰に使用されることを恐れて、意図的に使っていないんです。

**寺岡**　そこはギャラルホルンも積極的に宣伝してこなかったんでしょうね。

### 厄祭戦でガンダムはMAとどう戦っていたのか？

——第2期ではMAが登場したことも大きな出来事でした。

**長井**　もともと厄祭戦を含めたこの世界のベースは考えていまして、それを一度本編に出そうと思ったんです。

——MAが異形の姿である点は、どんな理由からでしょうか？

**長井**　そもそもMSが人型である理由も、MAが人型ではない兵器だからですね。MAに人間として対抗するために、人型のMSを作り、最終的にガンダムに行き着きました。だからMSは絶対に人型であり、逆にMAは人型でありません。MAのデザインに関しても、人型はNGということでコンペをさせてもらいました。

**鷲尾**　ハシュマルはあまり機能的なことは考えず、異形感というイメージだけで進めました。プルーマを中で製造できるっていう設定だったんですけど、そこまでの機能的なことは考えていません（笑）。きっと製造ユニットがいて、生産する時だけ合体するという感じでしょうね。

**長井**　そうなりますね。

**海老川**　本当はもっと大きければ、製造ユニットも内蔵できるんですけどね。そこは商品化や演出上の都合もあって、仕方がない部分ではありましたが。

**鷲尾**　プラモデル的にこの大きさが限界でしたからね

**海老川**　かといってプルーマを小さくするわけにはいきませんし……。

**長井**　対人兵器と考えれば、もう少し小型でも大丈夫なんですけどね。

**寺岡**　でも対MS戦を考えると、あまり小さくても厳しいですよね。

**鷲尾**　ビームもついに登場しましたしね。

**寺岡**　でも「アチチ！」で終わらせるのはすごいよね（笑）。

**鷲尾**　銃が爆発してマニピュレーターが壊れたりとか、そういう細かい描写まで再現されたのは非常にかっこよかったです。

**長井**　使えない武器（ビーム）を使うMSはいないということを、早く本編で言いたかったですね。

**寺岡**　ビームの描写を絶対本編でやるという目標がありましたから、やっと説明できましたね。

**長井**　キマリストルーパーの段階では、まだちょっと早かったですね（笑）。

**寺岡**　でも、ビームを使っても効かなかったでしょう（笑）。

**形部**　そこはグリムゲルデを抑え込んで炙って、マクギリスを焼くんですよ！

**一同**　（笑）。

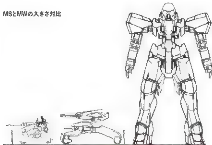
**形部**　ハンユマル以外のMAが気になりますけど、設定的にはいろんな機体があるんですかね？

**長井**　そうですね。ハシュマルは位置付け的には上から4番目ぐらいで、その上位も存在しました。ハシュマルもあの1体だけではなく、ワシャワシャいた感じですね。

**鷲尾**　昔のガンダム・フレームのパイロットって、どれぐらい強かったんですか？

**長井**　阿頼耶識システムの性能的には、三日月より強かったでしょうね。ただ、三日月の阿頼耶識が劣化版と考えれば、彼も強い方ですよ。そもそも基本的に、一騎打ちで戦うには、MAは厳しい相手です。基本はガンダム・フレームによるチーム戦です。それこそ4人パーティ推奨です。





MSとMWの大きさ対比

**一騎打ちで戦うには、モビルアーマーは厳しい相手です。**

**ガンダム・フレームによる4人パーティ推奨です。**（長井）

――MAは宇宙にも存在していたのでしょうか?

**長井**　MAは宇宙にもいましたし、月や火星も厄祭戦の戦地でした。今よりも人類が多かった時代で、火星は厄祭戦時代からテラフォーミングされていて、月にも移住者がいました。火星で覚醒したハシュマルは、地球で生まれて火星に行ったヤツですね。

**鷲尾**　バルバトスとフラウロスは、きっと同じパーティで戦っていたんでしょうね。

**一同**（笑）。

――新たにMAが発掘された場合の対処が必要になりそうですね。

**長井**　とはいえ基本的にギャラルホルンは念入りにMAを潰していったはずなんです。あのハシュマルは火星ハーフメタルの鉱脈の中に埋まっていたので、エイハブ・ウェーブが検出できずに、発見できなかった機体でした。それ以外はエイハブ・ウェーブをたよりに探して、しらみつぶしに壊して行っているはずです。

**寺岡**　あとは宇宙空間にまだいるかもしれませんね。

**長井**　アステロイドベルトから、突然MA部隊が来るかもしれません。そうなったら、完全に宇宙怪獣ですね（笑）

**一同**（笑）。

## 衝撃のラストをも想定しオーダーされたデザイン

――ラストを飾る機体は、レギンレイズ・ジュリアの地上戦仕様でした。この機体には、どんなイメージをお持ちでしたか?

**長井**　ラストのイメージがあったので、ちゃんとした剣を持たせたいと思っていました。また、もともとジュリアの手はクローだったので、ちゃんとしたマニピュレーターに変えられたのがよかったですね。機体に、より騎士感といいますか、ジャンヌ・ダルク感が欲しかったんです。

**海老川**　基本は宇宙戦を前提とした機体設計であり、もし地上に降りることがあっても、接続している脚部ブースターをパージすることで、対応できるような意図でした。最終回の舞台設定がまだ決まっていなかったので、どちらでも対応できるようにしようと思っていたんです。

**長井**　ブースターを後方に付けた形態がかっこよくて、ちょっと馬を思わせましたね。イメージはキマリストルーパーの延長にあるものを感じさせました。

**海老川**　剣と盾はまさに王道なんですけど、意外と盾を持っているMSは少ないですよね。

**長井**　最初に盾はあまり使わないようにお願いしていたんです。「装甲があるのに盾ってどうなんだろう……?」と思ってしまって。ですからあの世界でのMSの盾は、たとえば獅電のように集団戦闘用として使うものですね。雷電号についているようなシールドは、基本的に殴る用の武器なんです。

**形部**　コンペの時点でも、盾はなるべく使わないように、ということでしたね。付けても小さくしてくださいということで。

**海老川**　ジュリアの盾も複合兵装ですしね。バルカンも付いていますし、爪の部分で攻撃もできます。

――最終的にバルバトスの首を取る機体になるとは驚きました。

**海老川**　そうですね。若干、漁夫の利を得る感じではありましたが（笑）、最後にバルバトスの首を取るシーンはショッキングでした。

**鷲尾**　妹や姪っ子も楽しみに見ていたんですけど、最終回は1回しか見てないですね（笑）。

――『ガンダム』のお約束をそのまやらないという点も、本作の特徴だったのではないかと思うんです。例えばニュータイプもそうですね。

**海老川**　漠然と阿頼耶識システムに置き換えていますけど、それほど露骨なものはなかったですね。

**寺岡**　今の時代には、機械とつながっている方がわかりやすいだろうね。

**形部**「怒ったら強い」っていう流れはポピュラーですけど、そういう方向にいかなかったのもすごいですね。

**鷲尾**　どんなにバルバトスのリミッターが解除されても、無理なものは無理なんだよと（笑）。

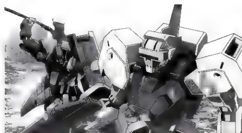
**海老川**　ラスボスがガンダムじゃなかったのも新鮮でしたね。

**形部**　でも、そこって我慢できないポイントじゃないですか?

**一同**（笑）。

**形部**　ガンダムが大勢出てきて戦うという展開は思わずやってしまいたくなりますけど、そこは徹底されていた感じですね、

――最終兵器的なものもダインスレイヴでしたしね。





**ジュリアは宇宙戦前提の設計ですが、脚部ブースターをパージすることで、
最終回の舞台が地上になっても対応できる設定にしました。**（海老川）

**長井**　鷲尾さんがラフで描かれていた運動エネルギー弾がベースになっていますね。
**鷲尾**　イメージとしてはあまり強力なものではなかったのですが、驚くほど強くなっていましたね
**長井**　でも劇中の最強武器のイメージは、ある程度明確だったので、そこに合致しました。この世界は、とにかく重くて硬くてでかいものが強い。それを突き詰めた存在がダインスレイヴなんです。
**鷲尾**　意外とシンプルなものが強いという。
**寺岡**　ダインスレイヴのいいところは、誘導じゃないところですよね。自律的に追いかけることもありませんし。撃った瞬間に、当たるか当たらないかが決まってしまう。そこにギリギリ人間的な部分が残っているのがいいですよ。あんな非人道的な武器であるのに、そういう部分が残っているのは大事です。
　これが地球から発射して、自動で火星に着弾する武器なら本当につまらないですから。わざわざ相手が見えるところまで行って撃ち下ろす、ということが大事なんです。
**長井**　おそらくAIを搭載すれば地球から火星まで発射できるんでしょうけど、そうなるとMAになってしまいますからね。その時点で禁止兵器になるといいますか、倫理的に作ることができない世界観です　まあ、本当に当たらない兵器なんですよ。最終回も狙って撃っているのではなく、大量に撃って逃がさないようにしているだけで
**鷲尾**　撃った瞬間がわかれば避けられますしね
**寺岡**　火星への攻撃は、アリアンロッド側の軍が退いて鉄華団のガンダム2機が立ち止まって、その瞬間撃たれている　作戦がよくできていたんです
**長井**　正直言ってクレーター1つじゃすまないぐらいなダメージがありますね。
**寺岡**　火星なら地殻が割れちゃうかもしれないですね。
**長井**　描写ではある程度の範囲で抑えていますけど、本来はそれぐらいの威力のある兵器でしょうね。
**寺岡**　本来はMA戦限定でしょうね。
**長井**　そうですね。たとえば土地が欲しい戦争では、ダインスレイヴを使う意味がないんです。今回の戦いでできた火星のクレーターも、なにもできずに放ったらかすしかない。だから月は厄祭戦後そのままなんです。
　最後に、『オルフェンズ』の本編が完結を迎えた現在の、率直なお気持ちをお聞かせください。
**寺岡**　コンペから参加させていただいて、非常に面白かったですね。MSが描けなかったのは心残りでしたけど、MWという新しいカテゴリのメカを出せたのでよかったです。
**鷲尾**　主役機のデザインをやらせていただいて、とてもうれしかったですね。それもシリーズの中でも、特にキャラクター性の強いMSだったので、ある意味ドラマ的にも貢献できるようなデザインになったのではないかなと。
　また、他の作品と比べても特徴的なデザインができたのではないかと思っています　とてもいい経験ができてよかったですね。
**海老川**　こうしてみなさんと話していると、「まだまだこの作品でできることが多い」という思いが強くなりました。厄祭戦もそうですし、300年間のエピソードもそうですよね。話していると、どんどん新しいイメージが湧いてくる世界観だと思います。本当に機会があれば、何かできないかと本気で思っています。可能ならEB・07を描きたいです。
**形部**　すごい方たちと仕事をさせていただいて、本当に勉強になりました。これからデザイナーを続ける上で、非常にいい経験をさせていただいたなと。明らかに次からロボットを描く時には、意識しないといけない構造を知ってしまいましたからね（笑）。それほど影響を受けています。またこの作品の評判がよかったこともあり、その流れで他のお仕事を依頼して頂くなど、本当にありがたい作品でした。
**長井**　デザイナーのみなさんには、無茶ぶりをいっぱいした中でお付き合いいただきまして、本当にありがとうございました。最初はみなさんとしてもイメージが掴み難い作品だったかもしれませんが、最終的に素晴らしい形にまとまったのはうれしかったです　とても楽しい仕事で、これまでにない経験をさせていただきました
　また応援していただいたファンのみなさんにも、感謝をお伝えしたいです。ありがとうございました



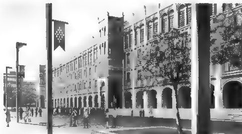


# INTERVIEW
TATSUYUKI NAGAI

『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』監督インタビュー

# 長井龍雪

『ガンダム』シリーズに新たな世界観を提示し、衝撃的な結末を迎えた『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』。厄祭戦やガンダム・フレームなどのコンセプトは、シリーズに新たな息吹を吹き込んだのは間違いない。ここでは長井龍雪監督のインタビューを掲載。主に設定という側面を主題にして、第2期をスタートするにあたって意図した事、どのような葛藤があったのかを語っていただいた





## 鉄華団の拡大で見えてくる世界観

――第2期は鉄華団の組織が拡大し、第1期より広い範囲で世界観の要素も見えてきたという印象でした。

**長井** そうですね。企画の時点で第2期の展開や結末はある程度想定していましたが、それに合わせて設定やキャラクターを改めて作り込むということが、第2期の最初の作業でした。これは自分の中に存在していた設定やイメージを、正式に設定として形にするということですね。それこそ第2期にはモビルアーマーが登場することで、厄祭戦の話にも触れないわけにはいかなくなりましたから。

――その点は第1期とかなり雰囲気が変わった点ですね。

**長井** 第1期は「鉄華団の進む道に合わせて世界を見せていく」という本道の話でしたので、構成としては見せやすかったです。限定した場所を見せていくだけでしたから。第2期では鉄華団が関わるものも大きくなって、例えば地球支部編（第30～33話）では各経済圏の事も扱うことになりました。経済圏とは現実でいえば、EU（欧州連合）のようなものです

その中には各自治組織があり、それらをまとめているのは蒔苗さんのような経済圏の代表です。こうした自分の頭の中では成立している情報を、どうやってスタッフの皆さんに共通認識として持ってもらうかという点については、オリジナルの難しさを感じました

――ハシュマルの登場は、厄祭戦当時の技術力や、ガンダム・フレームの活躍した時代をイメージできたのではないかと思います。

**長井** 厄祭戦当時の方が人類の文明は爛熟期で、技術的には劇中の時代よりもかなり上です。そもそも厄祭戦の戦災被害によって、劇中の時代はかなり技術が後退した状態になっています。

――モビルアーマーの性能を見れば、その恐ろしさがうかがえますね。

**長井** 厄祭戦以前に、国同士が戦う時の無人兵器として生み出され、それが独自進化していったのがモビルアーマーというイメージです。無人機vs無人機の戦いをずっと続けてきた中で、無人機のAIが発達し過ぎてしまい、それゆえに暴走してしまったという感じです。

最初は「敵勢力の人間を倒す」という目的だったはずが、いつしか「人間を倒す」ということにすり替わって、無差別に人類を殺すことに特化した殲滅兵器になってしまったと。厄祭戦の後半になればなるほど、モビルアーマー自身がモビルアーマーを造り、より強力に進化を果たしたという形です





厄祭戦は劇中からおよそ300年前に終わっていますが、厄祭戦自体はかなり長い期間にわたって行われていましたから、その間にモビルアーマーは相当な進化を果たしています。AIの暴走とエイハブ・リアクターという半永久機関の存在が、厄祭戦を激化させてしまった要因と言えます

――一度滅びかけた世界だけに、現実世界の視聴者が持つ一般的な感覚とは、細かい部分が違うというのが見えてきますね。

**長井** どこまで説明するかは、判断が難しいところでした。本当に細かいところでは、「火星では紙は貴重品だから、あまり使われていない」という設定もありました。これも鉄華団の物語の本筋には関わらないことですし、実際にアニメで描写すると時には逆に大変になるだけなんです。

――具体的にはどのようなシーンになるでしょうか?

**自分の頭の中の情報を、いかにスタッフの共通認識にするかに、**

**オリジナルの難しさを感じました。**





**長井**　例えば事務仕事をしている様子を見せるためには、「書類を散らばらせる」という描写がわかりやすいんですけど、あの世界でそんな無駄使いはできません（笑）。あとはダンボールが出せない事もそうです。ですからプラスチックの箱みたいなものに置き換えて描いています。

ほかにも頭のよさそうな人の部屋を見せる場合、演出の上で、どうしても本を並べたくなるんです。火星が舞台の時はそれができなかったのですが、逆に地球では紙の本を持っている事が「ステータスである」ということで、セブンスターズの人たちは紙物や本を持っているんです。図書館があるのは、ステータスの象徴といえます。

――たしかにマクギリスがアグニカ・カイエルの伝記を読むシーンでも、データだと重厚感が薄れますよね。あれは分厚い本を持っているからこそ、それだけで歴史や重みが感じられる気がします。

**長井**　そう思ってもらえるとうれしいです。紙を見せるだけで説明を省ける事が多くあるんですけど、紙についての設定を作ってしまったがゆえに、いくつかの行程が必要になってしまうというのはジレンマでした。

とても面白い設定ですが、丁寧に説明しないと伝わらない点が歯がゆいですね。物語全体からは枝葉の部分ですから、そこにあまり時間をかけすぎることもできませんよね。

**長井**　伝わりづらい割に、作業の手間が増えてしまってスタッフの皆さんには申し訳なかったです。でも、一度始めたら、適当にやめるわけにはいきませんので。

## 「設定のための設定」はサブテキストとして楽しむ

――エイハブ・リアクターの影響で通信が有線である・・・という点も、セリフを聞き逃したら「なんでだろう？」ってずっと思ってしまいますよね。自由に通信できないのは『ガンダム』シリーズではある種のお約束ですが、TVシリーズは新規ユーザーの受け皿でもありますし、どこまで説明に比重を割くのかは難しかった点ではないでしょうか？

**長井**　それはありますね　ただ『ガンダム』というシリーズ作品は、30年以上にわたってファンのみなさんや周辺のメディアを含めて、共通認識を作ってきた作品という印象でしたので、「成立するだろう」という意識はありました。

それこそ、『機動戦士ガンダム』のアンバックシステム（モビルスーツの腕や脚は、宇宙での姿勢制御にも使用できると説明づけた設定）もそうですよね　劇中ではまったく登場しなかった設定が、後に公式になっていますから　その歴史を知っていると、『ガンダム』はそういうものである、という認識は自分の中でどこかに持っていたんだと思います

――ただ受け取り側の感覚は、昔とはかなり違いますよね。

**長井**　昔は、（設定が）ないなら勝手に遊んでやる」という感覚が強かったのですが、現在は、全部説明して欲しい」という方がいらっしゃるのも事実です。バランスが難しいと感じた部分はそこですね　ただ『ガンダム』は古き良き伝統を踏襲しているという気持ちがありましたので、昔のような感覚で遊んで頂ければ嬉しいなと考えていました。

――従来のシリーズよりも、キャラクタ　描写に重きを置いている印象がありますが、その点でもイメージは変わっているかもしれませんね。

**長井**　そもそも本編はキャラクターや鉄華団に焦点を据えて描くというスタンスで、付随する諸々の要素はサブテキストとして楽しんでいただけたら、という気持ちでした。厄祭戦などもそれ自体は、鉄華団にとっては直接関係なくて、彼らからしたら目の前の現実の方が大事なんです。そこは現在進行形で存在する鉄華団を描く方が、本編としては重要で、あくまで、過去にそういう戦争や兵器があった時代に、彼らが生きているということを外してはいけないんです。

――なるほど。だから厄祭戦当時の回想イメージなどは入らず、あくまで鉄華団サイドから見た「厄祭戦時の遺物」という描かれ方にとどめられていたんですね。厄祭戦は魅力的な設定なので、つい掘り下げてほしいと思ってしまうのですが。

**長井**　厄祭戦は、そもそも劇中で描くつもりがなかったので、逆に、一番想像が膨らんで楽しい部分ではありました　ただあくまで厄祭戦は、あの世界にガンダムが存在する理由を説明するためにある設定なので、それ以上のものではないという感覚で

**厄祭戦を掘り下げすぎるよりは、現在進行形で存在する鉄華団を描くほうが、**

**本編としては重要です。**

した

──本編で描かれなかったとしても、情報の供給という意味では、別な手段で伝える方法もありますしね。

**長井** オンエアでは鉄華団の物語をしっかり見ていただいて、そこで興味を持っていただけたら、外伝やプラモデル、ムックなどで周辺情報を楽しんで頂ければ嬉しいです

## ガンプラとの連動と作中へのフィードバック

──これは素朴な疑問なのですが、ガンダムの名前が長くなったのはなぜなのでしょうか？

**長井** 発端はグシオンですよね。グシオンリベイクフルシティになって、バルバトスもルプス、ルプスレクスになって。名前が長くなった一番大きな理由は、「違うものになったわけじゃない」という気持ちですね だから元の名前は外したくなかったんです。個人的な感情としては、姿が変わってもバルバトスだけでいいなと思っていました

三日月がずっとバルバトスと呼ぶのはそのためです ただ商品的な都合もあり、外見や装備が変わって、そのままの名前でいくのは難しいという事がありました

新しい名前を付けなければいけない、でも元の名前は消したくないという経緯から、このように名前が長くなりました もちろんガンプラがあっての『ガンダム』シリーズですから、長くなってもまったく問題はありません

──第2期最終話では、ルプスレクスとフルシティがフルネームで名乗りを上げる場面がありましたが、この意図は？

**長井** 三日月と昭弘が並び立つシーンですから、あそこではちゃんと言って欲しいという気持ちがありました 最後に「普段は呼ばないけど、三日月もちゃんと機体名を覚えているよ」という意味合いも込めています（笑）

──シリーズとしてガンプラなどの商品展開とは切り離せない部分はあると思いますが、実際にどのような形で進められたのでしょうか？

**長井** そこはバンダイさんの方で、物語の展開に合わせて発売時期を調整してくださって。とにかくバンダイさんの開発スピードには驚きました。デザイナーさんがメカデザインのラフを上げた翌週に、光造形が上がってきたりしていましたから

デザイナーさんのラフだけで、三面図はないんですよ。これはモビルスーツという形自体を、バンダイさんがよく理解していらっしゃるからこそですね もちろんそこから再度デザイナーさんを交えて、形状を検討して、最終的にブラッシュアップしますけど

とにかくそのスピード感にはドキドキしました 「これは商品になるんだ！」というプレッシャーも含めてですね（笑）

──立体物になるとより覚悟が強いられますよね。

**長井** こちらがやりたい意図を、とてもよく汲み取っていただいて、再現率が非常に高いんです これは生半可な姿勢では済ませられない、と感じました

──鷲尾直広さんの特徴的なラインも、プラモデルで非常によく再現されていました。

**長井** 最初にイメージを掴んでいただくまで、バンダイさんはかなり大変だったと思うんです そこは「プラモデルにしやすいようにデザインを変えて欲しい」というのではなく、アニメ側のデザインに寄せる形で真摯に取り組んでいただいて、こちらとしてはありがたかったですね

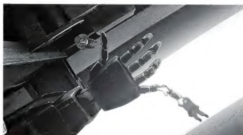
ただ、やはり最初は認識のずれはありました 『1/100ガンダムバルバトス』にメイスが入ってない問題もそうです（笑） シリーズのお約束からいえば、「絶対、メイスは使われなくなるだろう」と思われていたのかもしれないんですけど、自分の中では「今回のメイン武器は本当にコレなんです！」という事を強く思っていました。

──今作ではガンダム・フレーム以下、フレームの採用も特徴のひとつです。ガンプラ開発に関していえば、一度フレームのキットが完成すると、後継機体の試作が動く状態でくるというのが便利だったという話を伺いました。今回、フレーム形式を取り入れてみて、いかがでしたか？

**長井** 『機動戦士Zガンダム』でムーバブル・フレームという設定が登場しましたが、それを積極的にモビルスーツの間で共有しようという意図で、量産機の展開にも効果があったという気がします。現実の自動車もエンジンとプラットフォームがあり、

**ガンダムの名前が長くなった一番大きな理由は、**
**姿が変わっても「違うものになったわけじゃない」という気持ちです。**





それに外装をつけるという構成ですし、メカ的にも面白かったのではないかと思います。

――プラモデルからフィードバックされた設定はありますか？

**長井**　例えばルプスの肩装甲がそうです。当初のデザインでは、動く設定ではなかったんですが、バンダイさんから「腕の可動域を確保するために、プラモデルは肩を動かしたいんです」というお話を頂きまして。

チーフメカアニメーターの有澤（寛）さんと話をして、面白いアイデアだから、アニメ本編でもここから煙を出す描写をしようという話になったんです（第27話）。

確かに立体があるというのは大きいですね。実際に作画の参考用として、制作進行さんはかなりのプラモデルを作りましたし、制作現場へのフィードバックは大きかったです。またプラモデルの開発スピードの早さゆえの面白さもありました。

## 『ガンダム』の衝撃を違う形で刻んでいく

――本作ではビームがメイン武器ではないということも話題となりました。あらためて振り返ってみると、どんなデメリットやメリットがありましたか？

**長井**　よかったのは、見せ方を一から考え直すことができたことです。お約束の演出だけではなく、一から見せ方を考えて画作りをすることができたことに関しては、チャレンジができたのではないかなと思います。

画面の派手さが足りないという話はありますけど、「そこを頑張るのがいい」っていう気持ちになれたのは大きかったです。もちろん、スタッフのみなさんには大変な苦労をかけてしまったので工夫していただいて本当に感謝しています。

――コックピットを確実に潰すことが効果的ですから、見せ場の戦いはそれなりの手順が求められますね。

**長井**　そうですね。長いシリーズであるがゆえに、過去作を踏襲することで成立してしまっている部分はどうしても多くなっていると思うんです。そこを一度考えてみるのはどうでしょう？　と提案できたのではないかなと思います。もちろん、『ガンダム』が積み重ねてきたものがあったからこそ、こうしたチャレンジができるということも忘れてはいけません。「ビームがないからこそ、できる事はなんだろう？」とチャレンジした結果ですから、そこは満足しています。

――では、難しいと感じた部分はどんなことでしょうか？

**長井**　4クール作品の難しさでしょうね。昨今は長くても2クールというサイクルで動いてきた中で、50本となるとスケール観が違いますから、その点は未知数でした。

昔のように「アニメをやるなら1年」という時代に培われてきた様々な手法は、現在のアニメ業界にはなくなりつつありますからね。

第1期と第2期の間が半年空いていることも含めて、試行錯誤だったと思います。

――4クールを毎年やっていた時代は、シリーズ内に「息抜きポイント」が必ずあったと思うのですが、現在はずっと全力でやり続けないといけ







**一から戦闘の見せ方を考えて画作りをするという、**
**チャレンジができたのではないかなと思います。**





ない感覚があります。

**長井**　そうですね。息継ぎのタイミングも曖昧なまま、泳ぎ続けるという感覚はありました。スタッフも短いサイクルで参加することが基本になっていることもありますし。特にこれだけ作品数が多くなってしまっては、長期作品はなかなか難しいだろうなとは思います。

それでもサンライズの第3スタジオはプロ意識の強いスタッフのみなさんがいてくれて、本当に助かりました。

――あらためて振り返ってみると、『ガンダム』シリーズの中では、異色な作品となりましたね。

**長井**　そうですね。これは何度かお話ししていますけど、これまで『ガンダム』シリーズが増えてきた中で、差別化は意識しなければいけないことでした。

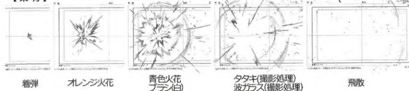
宇宙世紀ではない世界観の作品群でいえば、それこそ『機動戦士ガンダム00』は西暦という設定で、現実世界の問題を地続きで扱うという姿勢で作られましたし、『機動戦士ガンダムＡＧＥ』では１００年規模の大河ドラマ的な見せ方があって……という流れがありましたからね。

ただ同時期に、『機動戦士ガンダムＵＣ』や『機動戦士ガンダム　ＴＨＥ ＯＲＩＧＩＮ』、富野由悠季監督が作られた『ガンダム Ｇのレコンギスタ』などがあったことで、開き直って違うもの、亜流を作ろうと思えたのは大きいですね。

こうした色々な題材を許容する『ガンダム』は、本当に「ジャンル」

---

戦闘シーンのダメージエフェクト設定



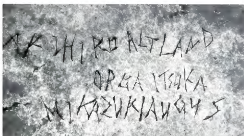




攻撃を受けると、MSのナノラミネートアーマーが剥がれて青い火花が出るという本作独自のダメージ表現。「戦闘の見せ方を考え直す」という長井監督の狙いに応えた作画用設定であり、ビーム兵器なしでも見応えあるMS戦を描く工夫のひとつだ。

**内容は違っても、自分が『ガンダム』を見た当時の驚きのような体験や感覚を本作で出せれば、と思いました。**






なのだと感じました。

――『ガンダム』シリーズのひとつとして、本作ではどんなことを見せたいと感じていましたか？

**長井**　それこそ自分は『機動戦士ガンダム』から『Zガンダム』の世代ですから、『ガンダム』というものの捉え方自体が今の方たちとは違うのかもしれません。『機動戦士ガンダム』という「すごいものを発見した！」という感覚と、すでに歴史あるシリーズを見ようという意識の差は当然あると思います。

初めて『ガンダム』を見る方がどう思うのか、というのは正直未知数でした。でも自分が見た当時の、驚きのような体験を感じられる事こそが、「ガンダムではないか？」という気持ちがありました。内容は違いますけど、その感覚は同じように出せればいいなと。

――先ほど亜流という言葉がありましたが、『ガンダム』のセオリーを外している部分はかなり感じられます。例えば明確にラスボスを置かなかったという点もそうですね。

**長井**　たしかに、それはあります。でも、ラスボスってなんだろう、現実にラスボスっているのだろうか……？　という気持ちがあったのは正直なところです。

ラスタルがラスボスに見えるかもしれませんが、あの結末の幕引きができるキャラクター、ということで設定していますので、正義とか悪とという認識ではなく、彼がラスボスという位置付けでもありませんし。

――アニメを楽しむ側としてはそれこそ、セブンスターズの7大ガンダムとか、わかりやすい盛り上がりを期待してしまう気持ちもあるんですよね（笑）。

**長井**　それはそれで楽しいでしょうね（笑）。でもそうなると鉄華団を中心とした話ではなくなってしまいますから、今回はそれを描く話ではなかったということです。

――今はまだ鉄華団の壮絶な結末を受け入れられないというファンの方もいらっしゃいますが、ある程度の月日が経過した上で見ると、また違った見え方が生まれるかもしれません。80年代のアニメを見返してみると、今になってはじめて理解できることの多さを思い知らされますから。

**長井**　企画時から考えていた結末でしたし、やはり最終的にはブレずに行くという方向性です。特にスパンが長く、完結までに時間が開きすぎてしまうと、企画の意図がボヤけてしまわないかな、という懸念はありました。

描きたかったのは鉄華団の生き様なので、そこがブレてしまったら作品の意味がなくなってしまいます。ですから逆に最初のイメージを見失わないようにして、取り組んできました。

『ガンダム』はジャンルとして広がった作品ですから、様々な意見があるというのが前提だと思っています。自分としては、最初に決めたゴールに向けてやりきれた、という気持ちでいます。

最後までご覧いただき、本当にありがとうございました。



好評発売中！

## グレートメカニック＆関連書籍シリーズ



グレート
メカニックG
シリーズ
A4サイズ
定価1,000円＋税



グレートメカニック
スペシャル
モビルスーツ全集
B5判カバー付
定価1,200円～
1,400円＋税



双葉社MOOK
1983年の
ロボットアニメ
B5判カバー付
定価1,500円＋税



双葉社MOOK
機動戦士ガンダム
ユニコーン
RE:0096
メカニック・
コンプリートブック
B5判カバー付
定価1,500円＋税




グレートメカニック
スペシャル
機動戦士ガンダム
鉄血のオルフェンズ
メカニック＆ワールド
A4判カバー付
定価1,900円＋税


機動戦士ガンダム
# 鉄血のオルフェンズ
## メカニック＆ワールド 弐


2017年8月16日　初版発行

| | |
|---|---|
| 編集 | 有限会社オフィスJ.B<br>旭和則（双葉社） |
| 執筆 | H2R<br>星★聡介 |
| 表紙イラスト | 森下直親 |
| デザイン | 岡本洋樹（water_planet） |
| 協力・監修 | 株式会社サンライズ |
| 編集人 | 二之宮隆 |
| 発行人 | 稲垣潔 |
| 発行所 | 株式会社双葉社<br>〒162-8540<br>東京都新宿区東五軒町3-28<br>☎ 03-5261-4818（営業）<br>☎ 03-5261-4869（編集）<br>http://www.futabasha.co.jp/<br>（双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます） |
| 印刷所 | 三晃印刷株式会社 |



©創通・サンライズ・MBS　©2017 FUTABASHA
Printed in Japan

※落丁・乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします。「製作部」あてにお送りください。ただし、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。☎03-5261-4822（製作部）
※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。